POČÍTAČOVÉ HRY

EXCALIBUR

* číslo 7
* ročník 1991
* LEVEL 11
cena 18,- Kčs

AMIGA ★ ST ★ PC COMPATIBLE ★ ATARI ★ COMMODORE 64 ★ ZX - SPECTRUM ★ DIDAKTIK ★ A DALŠÍ

The Secret of Monkey Island

BARBARIAN

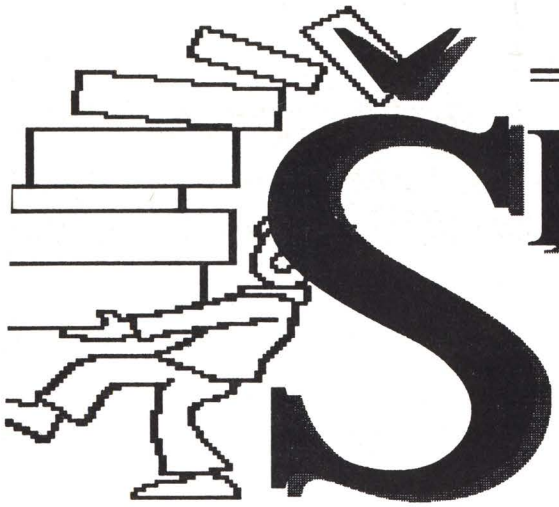
BRAT

SHADOW FIRE

ELVIRA

CADAVER

TOTAL RECALL



ŠKATULE
ŠKATULKY
ŠKATULIČKY

Když mi v roce 1983 koupili rodiče první počítač (byl to Sinclair v ceně asi 450 DM), bylo to s hrami strašně jednoduché.
K počítači jsem dostal tři ogramy s Horacem, Jet Pack a Asteroids.
Nasycen střílením nevinných marťánků, rozbíjením komet i Horácovým lyžováním začal jsem shánět kamarády s počítačem, od kterých bych získal další hry.
Bylo to jako ve vodnických pohádkách.
Stačilo vzít prázdný hrníček (kazetu C90), pentličky (kopírovací program) a softwarové dušičky se na pásku začaly skládat pěkně jedna za druhou.
Tak se mi za necelý měsíc podařilo nashromáždit plnou kazetu takových perel, jako byl Manic Miner, Ad Astra nebo Pinball.
Po čase jsem vzal další kazetu a postup se opakoval.
Za rok jsem měl přes deset plných "devadesátek" a došlo i na první mazání těch nejhorších "mrtvých duší".
Zlaté časy nastaly v roce 1986.
Síť "dvorních" dodavatelů už byla košatě rozvětvená a týden co týden mi přibyla do šuplíku nová kazeta.
Nestačil jsem staré hry mazat, natož všechny nové hrát.
Téměř všechno své kapesné jsem nastrkal do kazet a ani otcova sbírka nahrávek Beatles nezůstala ušetřena.
Všechny pásky byly zaplněny odporným pískotem programů.

Textová adventure

Je založena na komunikaci hráče s počítačem. Pomocí jednoduchých příkazů (jdi na sever, otevři dveře) postupně řešíte úkoly, které před nás hra staví. Všechny místnosti a děje jsou podrobně popisovány textem. Odtud název.

Grafická adventure

Je logickým pokračováním textových her. Kde k popsání místnosti nestačí text, je mnohem snažší a efektnější nakreslit obrázek. V novějších hrách jsou jak obrázky, tak i postavy animovány. Stále se ale bez vkládaného textu neobejdete.

V hlavní roli

Je speciální odrůdou adventure.
Většinou je postavena na dobrém příběhu, ale během hraní se vžíváte do role jedné (nebo více) postav. Nestačí už jenom řešit problémy, ale musíte se i starat se o sebe (jídlo, spánek, zdraví).

Akční arcade

Navrhovaný český název "střílej a zapomeň" se neujal, i když přesně vystihuje podstatu. Hry jsou postaveny především na postřehu. Rolující obrazovka, často dobré grafické a zvukové zpracování, ale logické myšlení se vytrácí.

Úrovňová arcade

Sem patří hry označované jako "paňák v bludišti". I zde postřeh hraje hlavní roli. Často úkolem bývá probloudit labyrint, postřílet pár nepřátel a probojovat se do další level / úrovně. Kreslení map je většinou nezbytné.

Logické rychlíky

Jeden z mála českých názvů, který přesně vystihuje podstatu hry. Ve stále se zrychlujícím časovém limitu je od hráče vyžadován přesný logický úsudek, předvídavost i postřeh. Stačí jeden chybný krok a "jede se" nanovo.

Simulátory

Když si chcete zajezdit autem, zalétat letadlem, zastřílet si z tanku a přitom se nepohnout z křesla, nezbývá nic jiného, než počítačová simulace. Často mají simulační hry věrnou trojrozměrnou (vektorovou) grafiku.

Stolní hry

Sem patří všechny šachové programy, karetní počítačové hry, ruleta či pexeso. Jde o simulaci skutečné stolní hry. Není li dostatek hráčů, počítač je vám vždy ochotně připraven dělat partnera.

Strategie

Kdo chce sám sobě dokázat organizační a řídící schopnosti, ten určitě hraje strategické hry. I když "strategie" zavání vojnou, nemusí jít vždy o hry válečné. Chytne li jednou podobná hra, trvá to často dlouhé měsíce, než se omrzí.

Sport

Co sem patří, to je jasné i tomu, kdo nikdy žádný počítač neměl. Fotbal, hokej, lehká atletika a i kulečník sem nepochybně náleží. Sportovní hry může hrát většinou více hráču najednou, takže nezapomeňte připojit dva joysticky!

Jednoho zimního večera, kdy mě čekalo zdlouhavé kopírování kazet se zaručeně nejnovějšími a nejlepšími hrami, řekl jsem si dost!
Následující den jsem si od kamaráda půjčil druhý počítač i magnetofon a dal se do důkladného přebírání.
Hry jsem jednu po druhé podroboval přísné kritice a pokud ji prošly, třídil jsem je pěkně do "škatulek".
Na papírových hřbetech kazet už se neobjevovalo jen číslo, ale i název typu her.
Vznikaly tak moje první kazety výhradně se simulátory, sporty nebo s logickými hrami.
Některé názvy byly pěkné slátaniny:
Kosmické střílečky nebo trojrozměrné bludišťovky.
Jeden můj obzvláště vydařený nesmysl - Pseudoletecké pozemské hry.
Je pracné pro hru vybrat tu správnou "škatulku", ještě horší je vymyslet pro ni odpovídající český název.
V redakci jsme dali hlavy dohromady (přes paralelní port) a pokusili jsme se hry roztřídit i pojmenovat.
Snad se na nás češtináři nebudou zlobit, že jsme ponechali dvě základní anglická pojmenování (arcade a adventure).
Jsou fanoušky počítačových her běžně používaná a násilné přejmenování by dopadlo stejně neúspěšně jako u joysticku.
Víte, že "stará páka" je česky správně křížový ovladač!?
Za redakci Luke (LLG).

LEVEL 11

EXCALIBUR * 7

16 Ne Ano 8 — 16 Ne Ano 8

Škalule, škatulky, škatuličky...	2
The Secret of Monkey Island	4
Nightshift	5
Kick Off II	6
Speedball II	6
Great Courts II	7
R.B.I. Baseball II	7
Buck Rogers	8
Shadow Fire & Enigma Force	9
Deuteros	9
V hlavní roli A. Schwarzenegger	10
Commando Predator	10
Red Heat Running Man	10
Třikrát Barbarian	11
Total Recall	11
War in Middle Eart	12
Minimonitor - o osmi hrách	13
Super Cars II	14
BRAT	15
Golden Axe	15
Totall Recall - návod a mapka	16
Naše adresa je Excalibur P.O.Box 414	18
Žebříčky nejlepších her	19
Elvira- návod a mapy	20
Softwarová firma Bullfrog o Populous	22
Sierra On-Line - soupis her	23
Falcon - ovládání a popis misí	24
Fighter Bomber/Dam Busters/A 10	25
Hrozí vám při hrách nebezpečí?	26
Cadaver - návod a mapa	27
War in Middle Earth / Super Cars	28
i-servis (inzertní služba čtenářům)	29
Co bude v Excaliburu příště...	30
Shadow Fire - návod a mapy	32

Vážení čtenáři, fandové počítačových her!

Tak už jsme se společně probojovali až do jedenácté úrovně. Toto číslo vám přináší především povídání o adventure a arcade hrách. Zábava je propojená neviditelnými nitkami. Knížky, film, televizní seriály - to jsou všechno oblasti, ze kterých "herní průmysl" velmi rád čerpá. Firma Ocean sází na úspěšné filmy Arnolda Schwarzeneggera a jak to dělá úspěšná francouzská firma Bullfrog, tvůrce známých her Populous, Flood a Povermonger najdete na stránce 22.

Hrůza a děs si našly cestu na monitory počítačů už dávno. Návod na hru Elvira je právě pro ty, kteří "to rádi horor".

Ostatně střílení, řev, násilí - to je každodenní chlebíček herních fanoušků. Humoru ale bývá poskrovnu. Z té naší dnešní nabídky je to především výborný The Secret of Monkey Island a hra s oživlou minikopií populárního pana Kocába, která se jmenuje krátce Brat.

Filmového ještě ne, ale počítačového zpracování se již dočkala kniha klasika fantasy literatury J.R.R. Tolkiena "Pán prstenů". Knížku, hru i oba naše články doporučujeme vaší pozornosti. Najdete je pod názvem War in Middle Eart na 12. a 25. stránce.

Na předcházející Excalibury navazuje jak návod na Cadavera, tak podrobný popis všech misí veleúspěšné simulace bojového letounu armády USA Falcon.

Dny se krátí, večery prodlužují, škola se teprve rozbíhá ... Není to ideální čas pro zasednutí před obrazovku a k počítači? Všechno však má své meze a nic nelze přehánět. O některých nebezpečích dlouhého vysedávání u počítačových her píšeme na straně 26.

Proto si dopřejte přestávku a vezměte do ruky Excalibur! Přijemnou zábavu Vám přeje

Vaše redakce.

Ja som bača starý,
nedožijem jari,
už nebudem hrávať,
na mojom ATARI

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER
MK ČR 5204, MK 47 129
EXCALIBUR

VYDAVATEL Popular Computer Publishing
Martin Ludvik
ŠÉFREDAKTOR Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE Andrej Anastasov - ANDREW
Jan Zatloukal
Tomáš Adamec TAD
LAYOUT Joris

REDAKCE **PCP Excalibur**
P. O. Box 414
111 21 Praha 1

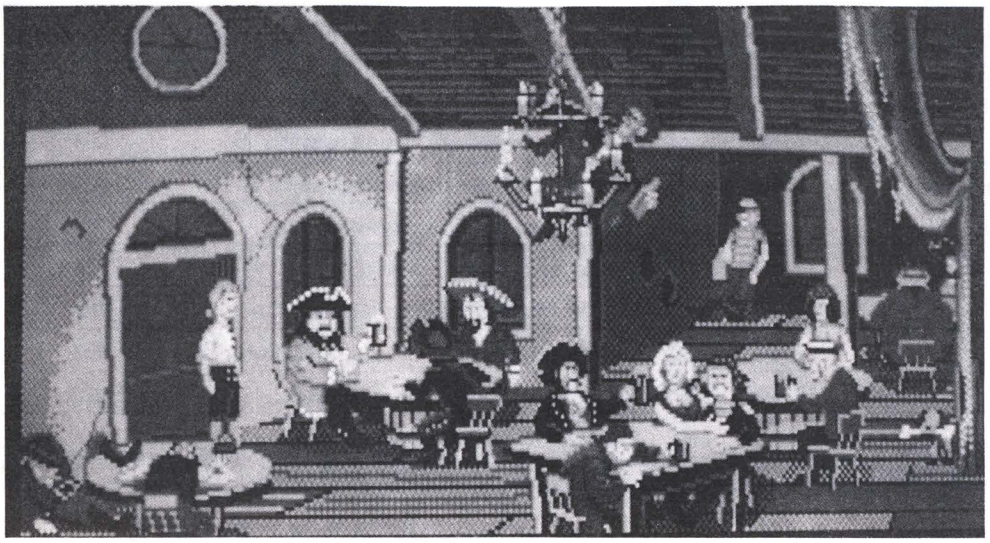
PŘEDPLATNÉ SMS U Pergamentky 8
170 00 Praha 7
ROZŠIŘUJE PNS
a soukromé distribuční firmy

*

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

THE SECRET of MONKEY ISLAND

Hra THE SECRET OF MONKEY ISLAND předčila všechna očekávání. Je to dosud nejlepší adventure hra od Lucasfilm Games a to znamená, že je jednou z nejlepších adventure her vůbec. Ne náhodou byl všemi populárními herními časopisy a magaziny zvolen nejlepší hrou roku 1990.



Pokolikáté už Guybrush Threepwood sedí na krásné písečné pláži Melee Islandu, a obírá se stále jednou a tou samou myšlenkou: Jak se někdo může jmenovat tak neskutečně pitomě - Guybrush Threepwood? Dnes se mu však podařilo tuhle věčnou otázku potlačit, ale její místo zaujal jiný, stejně palčivý problém. Guybrush se totiž začal strašně, nesnesitelně nudit. To byla odjakživa veliká potíž všech obyvatel Melee Islandu. Mohli se buď ukousat nudou, nebo sáhnout po jediné práci - pirátském řemesle. Guybrush Threepwood o tom teď právě přemýšlí. Má si nudou ukousat nohu, nebo se pokusit dostat mezi piráty? Ačkoliv ví, že to druhé bude těžší, zvedne se a pomalu zamíří k vysokému ostrohu nad jejich městečkem. V hlásce u nevyhasínajícího ohně tam přebývá hlídač, starý a moudrý muž, který mu snad poradí.

TŘI ZKOUŠKY

Guybrush se ke své velké radosti dozvěděl, že dneska není setkání s piráty žádným problémem. Všichni se buď potloukají po městě, nebo (*většinou*) vysedávají ve Scumm Baru. Důvodem je strach z ďábelského kapitána LeChucka, který ovládl všechny okolní vody. Guybrush se tedy setká se třemi nejvyššími veliteli pirátů a dozví se, že pirátem se stane až poté, co složí tři zkoušky. Při nich musí: Porazit mistryni v šermu, najít poklad a ukrást sošku z guvernérského paláce. G.T. pak vykročí na cestu za pirátskými ostruhami (či spíš za dřevěnou nohou). Celý jeho život se ale změní, když se v paláci setká s krásnou guvernérkou. Přes podlé akce zlého šerifa (*je to převlečený LeChuck, ale pssst, to praskne později*) se oba mladí lidé do sebe samozřejmě zamiluji.

Guvernérka však požaduje, aby Guybrush dokončil své zkoušky a stal se pirátem (*alespoň nějaká kvalifikace*). Když pak zamilovaný Mr. G. Threepwood jr. splní poslední úkol, plný zděšení se dozvídá, že jeho milou podle unesli Cpt. LeChuck a jeho his boys na tajemný Monkey Island, který je ve školním atlase pro ČSFR na str. 91 jako Opičí ostrov - Ostrov opic. Guybrush s pomocí (?) tří přátel najme loď a započne

HLEDÁNÍ OSTROVA

Díky pochybným magickým zákrokům a kouzelnické navigaci je úspěšný a vylodí se (*opravdu se vylodí?*) na břehu hledaného ostrova.

NA OPIČÍM OSTROVĚ

nalezne turista zajímavá místa a zprvu pouze opice. (*I jednu trojhlavou, fakt.*) Pak se zjistí, že ostrov na první pohled prázdný, není zas tak úplně pustý. Alespoň Guybrush se tu seznámí s trosečníkem a s civilizovanými kanibaly, kteří mu dodají zbraň proti LeChuckovým duchům. Mezitím se však démonický LeChuck rozhodl, že se s unesenou krásnou guvernérkou ožení a odjel zpět na Melee Island. A tak přichází

VELKÉ FINÁLE

Náš G. T. dohoní LeChucka až v kostele, kde se přihodí spousta nečekaných věcí a po závěrečné honičce je zlý Cpt. LeChuck zlikvidován. Guybrush je nyní v sedmém nebi, neboť má vše, po čem kdy v životě toužil. (*Až na to jméno ovšem.*) Přesto následuje pouze nápis THE END

Připomínáme! Kompletní návod na Maniac Mansion najdete v Excaliburu 1+2

Vývojový systém Lucasfilm Games, tzv. Scumm-systém byly v něm vytvořeny hry Maniac Mansion, Indiana Jones III a též Zak McKracken) zaznamenal některá další vylepšení. Grafika dopadla ještě lépe než u LOOMu, který byl až do této doby považován za nejlépe graficky zpracovanou adventure všech dob. Animace postav zůstala zhruba na stejné úrovni, zrychlil se však scrolling pozadí. Většího uplatnění se také konečně dočkaly zoomovací (zvětšovací/zmenšovací) rutiny a stylová hudba výsledný dojem rozhodně nekazí. Nebylo to však jen kvalitní provedení, které vyneslo Monkey Island na softwarový Olymp. Hra je totiž nabita neskutečným množstvím perfektních nápadů a výborných vtipů. S něčím takovým jsem se ještě nesetkal u žádné jiné adventure. Hojně používané filmové scény, dobře známé ze starších her Lucasfilmu, se ještě víc zdokonalily a přibraly vyloženě komediální prvky.

Dialogy mezi postavami jsou prostě skvělé, stojí za to si občas nahrát starší pozice a prozkoušet různé varianty komunikace (hovor se psem ze Scumm Baru přitom nepatří mezi ty nejhorší). Bez pochyb je šermířská škola Melee Islandu nejlepší na světě.

Klasická ukázka Monkey-islandovského humoru:

Zlý šerif přiváže Guybrushe k těžké sošce a svrhe jej do moře. Hrdina se musí zbavit sošky, aby se neutopil. Nejlíp, když přeřízne provaz. Dno je poseto různými ostrými předměty (sekerky, nože, nůžky apod.), avšak na žádný nemůže Guybrush dosáhnout. A čas běží. Potom na molo přijdou dva piráti a následuje nekonečný rozhovor o tom, že jeden z nich má takový ošklivý nůž a nejspíš ho hodí do vody. Nakonec, když už si oddychnete, neboť záchrana je zcela evidentně na dosah ruky, muž prohlásí, že se mu nůž přeci jenom může ještě hodit a odejde. Nad takovým cynismem lze pouze pokrčit rameny, dát sošku do kapsy a vylézt z vody.

Tak to tedy byl Secret Of Monkey Island. Nebude to trvat dlouho a na pultech softwarových prodejen se objeví Monkey Island č. 2 (pokud ho nepředběhne Indiana Jones 4). Zatím se můžeme alespoň těšit a doufat, že druhý díl Opičího ostrova bude ještě větší "hlína", než ten první.

TAD

The Secret of Monkey Island
Lucasfilm '91
Adventure

Excalibur 7 95%

grafika	hudba
1	1
nápad	**zábava**
1	1

NIGHTSHIFT

Pracujete na směny? Na koho zrovna nepřipadla v podniku noční směna, může svou hrůznou pracovní noc prožít v jedné z her Lucasfilmu. Firma Industrial Might & Logic Ltd. má jedno místo volné...

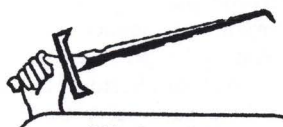
"Tuhle práci mi byl čert dlužnej. Dělat s Přišerou není žádnej med. Ale Přišera není přezdívka žádnýho mýho parťáka, tak se menuje ta mašina, na který každičkej večír dřu jako votrok. Původně se menovala BEST, englicky to znamená nejlepší, a dělali se na ní sádrový trpajzlíci. Jo. Vohromnej kšeft. Pak ňákej vědátor přišel na to, že na zahrádkách s našema figurkama jsou mnohem menší jahody než tam, kde žádný trpajzlíci nejsou. No a lidi přestali mít vo naše fajnový zboží zájem. Tak musel náš bejvalej ředitel Bingham furt mašinu vylepčovat a zdokonalovat, aby vyráběla různý hračky pro malý caparty. Svý veledílo nedokončil, 'páč se z toho zbláznil. Na jeho počest byla mašina přemenovaná na BEAST, to veliký A se tam vocitlo protože von Bingham byl původem Polák a menoval se Andrew. Proto tomu vod tý doby říkáme Přišera. Teď už musim letět, protože tady se musí tvrdě makat v akordu a mimoto už začíná docházet šťáva. Jak mně, tak tý mý Přišeře..."

To jedině jsme se dozvěděli od zaměstnance největší firmy na hračky. Pak jsme mohli sledovat jeho cyklistický výkon, kdy za pomoci obyčejného jízdního kola nahazoval celý ten obrovský stroj. Poté se posílil jedním megacloumákem Staré Psygnossiské (to aby získal potřebnou rovnováhu) a vydal se po malých vratkých plošinkách vzhůru stroj nakopnout (doslova). V první sérii sice jen vypadly ze stroje zmetky - panenky o dvou hlavách a bez nožiček, ale na závadu na čerpadle (!) se docela brzo přišlo.

Výsledek naší exkurze:

Práce na tomto obrovském stroji je obtížná, vyhovět požadavkům zaměstnavatele na množství a kvalitu produkce se nováčkům v první směně nepovede. Na grafiku i hudbu jsou chlapíci od Lucasfilmu machři, ale myšlenka i provedení hry je mírně zastaralé. Zvláště pak, znáte-li ještě Automanii z r. 1984...

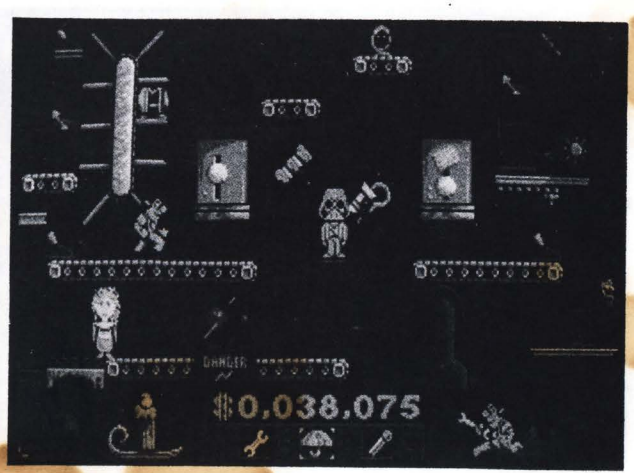
LLG



Nightshift
Lucasfilm '90
Úrovňová arcade

Excalibur 7 54%

grafika	hudba
2	2
nápad	**zábava**
2	3



KICK OFF II

Jste znechuceni výkonem našich reprezentačních fotbalistů? Nadáváte na hráče i na trenéra? Zkuste to na chvíli vzít do vlastních rukou!

S programy od firmy Anco se vám jistě podaří dobýt světové trofeje. Pokud vím, nedělá Anco nic jiného než fotbal. Ale ten umí na špičkové úrovni. To ukázala v prvním díle před dvěma roky a dokazuje nám to v dalších pokračováních znovu a znovu.

Počítačový trávník vidíte z ptačí perspektivy. Postavy hráčů jsou drobné, to jistě napomáhá velmi rychlé animaci i na osmibitech. S míčem jdou dělat všelijaké parádičky a ani na obranné skluzy se nezapomnělo. Tak se vám zdaří buď elegantně obrat protivníka o míč, nebo ho surově faulovat. Někteří rozhodčí to ponechají bez povšimnutí a soupeř se bude bolestí válet po trávníku, ale spíš počítejte s kartou. Hlavně žádnou surovost v trestném území. Za to je desítka a ta tu znamená jasný gól!

"Programátorským snem" chlapíků od Anco bylo vytvořit superfotbal se vším všudy. Koupíte-li si hru Kick Off II, máte hned v krabici objednací lístek k dalším datadiskům, které lze ke hře přihrávat.

Player Manager je disk, určený všem "bafuňářům", tedy činovníkům. Můžete tu nakupovat a prodávat hráče, hlavní zdroj příjmů vám ale plyne z vyhraných zápasů a od sponzorů. Disk Final Whistle vám umožní zahrát si proti počítači ve dvojici.

Tak jako v životě platí i pro hry jedno osvědčené pravidlo. Specializujete-li se výhradně jen na jednu věc (jako Anco na fotbal), dosáhnete v daném oboru vynikajících výsledků! Možná jste zmeškali čas pro specializaci na kopanou, tak se zaměřte na Kick Off II

LLG.

Další datové disky ke hře:
Winning Tactics 1991
Return To Europe 1991
Připravuje se Giants Of Europe a Super League.

Kick Off II
Anco '90
Sport

Excalibur 7	86%
grafika 2	2 hudba
nápad 2	1 zábava

SPEEDBALL II

Víte, která hra bude nejpopulárnější a nejrozšířenější po celé Galaxii ve 23. století?

Pokud jste četli minulý Excalibur, (kde už jsme podrobněji odpovídali), nebo si alespoň jednou jedenkrát zahráli hru Speedball, je už vám vše jasné. Speedball má nejblíže k americkému fotbalu se silnými prvky boxu. Potom se ani nelze divit, že hra nese podtitul Brutal Deluxe. (Je to třeba překládat?)

"...a už nám na ocelovou plochu přichází devět Železných Tygrů. Vede je statný muž v lesklém namodralém titanovém brnění - Kulhavý Tom. Proti nim nastupují Rudí Kostiči v čele se Šíleným Billem. Toho rozeznáte snadno, chybí mu jedno oko a levá ruka. Dnešní zápas vám přináší firmy Smrťák company a Jedo-Cola..."

Tak nějak by asi sportovní komentátor popisoval začátek zápasu moderních gladiátorů. Nehraje se tu jenom na branky, ale i na docílená zranění soupeřů. Uprostřed hřiště je "násobič skóre"; ocelový míč jde snadno nabít elektrickým proudem; na hrací ploše se válejí mince a i doping je povolen. Jedna osoba tu ale chybí - rozhodčí. V zápase, kde je dovoleno úplně všechno, není zapotřebí. Pro naše vlajkonoše přímo ideální stav!

Na hře spolupracovali grafici a výtvarníci firmy Bitmap Brothers. Jako vždy odevzdali kvalitní práci. Vše je vyvedeno v namodralých ocelových barvách, na PC-VGA je využito všech 256 barev. Jsou tu snad všechny odstíny modré. A zvuk? Nejvyšší počet bodů za hudbu a minulý rok první místo v kategorii hudebních doprovodů (soundtracků) od anglických herních časopisů!

LLG

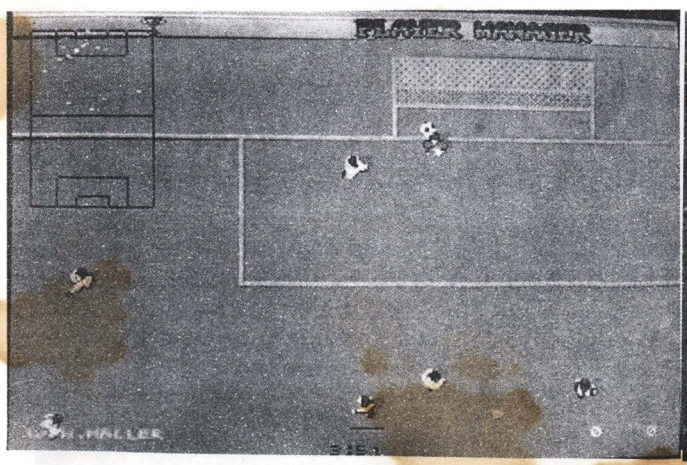
Podobnou brutální hru na bruslích najdete pod jménem Skateball (1989).

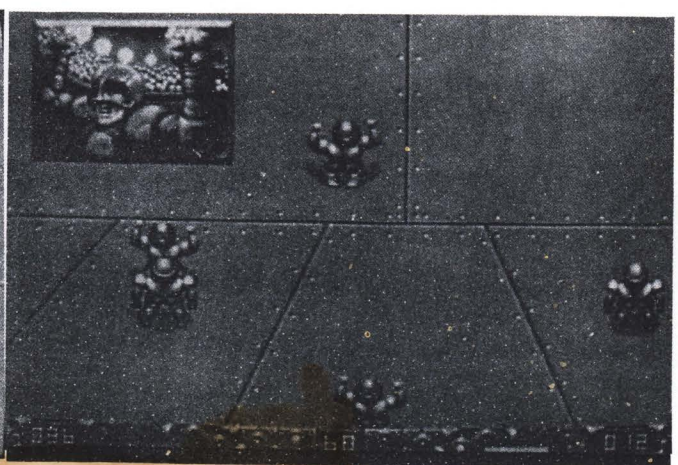
Speedball II
Imagine Works '90
Sport

Excalibur 7	90%
grafika 1	1 hudba
nápad 2	1 zábava

Speedball

Excalibur 7	81%





GREAT COURTS II

Tenis s fotbalem patří k nejčastěji zpracovávaným sportům na všech počítačích.

Světovou jedničkou tenisových her je podle redakčního mínění hra Great Courts II francouzské firmy Blue Byte. Už první díl z minulého roku naznačil, že Francouzi tenis umějí nejen výborně hrát, ale i naprogramovat.

Nejvíce chvály si zasluhuje "přátelský" přístup programátorů k uživateli. Můžeš k počítači připojit čtyři joysticky (dva přes seriový port)? Dobrá, pak si zahrajete čtyřhru. Máš hodně paměti (1,5MB)? Výborně, nic ti tedy nebrání v hraní smíšené čtyřhry! Zkrátka nepřijdou ani ti, kdo mají jen jeden joystick a malou paměť. Chceš taky hrát čtyřhru? Pak ti druhého do týmu bude dělat počítač.

Každý "opravdový" tenista musí jásat ještě před tím, než se dostane ke hře samotné. Ve svém diáři si můžeš zaškrtnout všechny důležité turnaje, kterých se chceš během roku zúčastnit. Nováčkům doporučuji vybírat si druhořadé turnaje, které jsou špatně obsazované nebo nastoupit jen ve čtyřhře. Za výhru sice získají méně penězˇ, nedostanou však "kanára" hned v prvním kole. Kdo dostane výprask i při nejlehčích zápasech, může si zatrénovat s mašinou, která vrhá míčky s neúprosnou pravidelností na stejná místa.

Další zpestření představují změny povrchů hřišť. V Anglii je to tráva, na betonu se hraje v USA.

A celkový dojem? Firmě Blue Byte se povedlo parádní eso! Sice až napodruhé, ale to se v tenise při podání smí.

LLG

Další simulace tenisu:
Tennis (TI) 1986 / World Tennis 1987 / Pro Tennis Tour 1989 / Tie Break 1990

Great Courts II
Blue Byte '91
Sport

Excalibur 7 86%

grafika	1	2	hudba
nápad	2	2	zábava

Great Courts

Excalibur 7 79%

R.B.I. BASEBALL II

Basseball je hra, která v našem sportovním výběru nemůže chybět. Vždyť se hraje skoro v polovině světa (pro nás, bohužel, v té druhé). Zásluhou několika set nadšenců se "bejsból" hraje ale i u nás a každoroční turnaj v Nebušicích u Prahy se může pochlubit dobrou úrovní.

V USA patří baseball spolu s americkým fotbalem k národním sportům. Na výsledky první divize tu čekají milióny fanoušků, kteří si touženě přejí, aby se jejich tým dostal do finálové World Serie.

Proto je divné, že se do zpracování baseballu na počítače pustila firma Domark z Londýna. Podle skalních příznivců nemůžou přeci Angličané o baseballu nic vědět. Všecky nedůvěřivé šťouraly zklamu. Program byl průběžně konzultován s Charlie Brownem, známým americkým basebalovým hráčem. Vzniklou hru pak oficiálně "posvětil". Tím vším neziskal R.B.I.2 jenom na kvalitě, ale také na popularitě (a hlavně na penězích).

Na co se můžete těšit? Na zatím nejdokonalejší zpracování baseballu na počítači. Je zde opravdu všechno. Výběry z několika druhů pálek, nadhozů a odpalů. Nechybí ani velká světelná tabule nad hřištěm. Na ni se promítají nejdůležitější okamžiky zápasu, třeba výborně zpracované "kradení" met.

Baseball nemá jednoduchá pravidla, snad se nám někam do příštích čísel i s herní strategií vejdou. Ti z vás, kteří si R.B.I. Baseball II chtějí zahrát již teď, ti by si nejprve měli pustit demo a nejdříve to pořádně "omrknout" při zápasu počítač proti počítači.

LLG

Další simulace baseballu:
Great Baseball 1986
World Basseball 1986

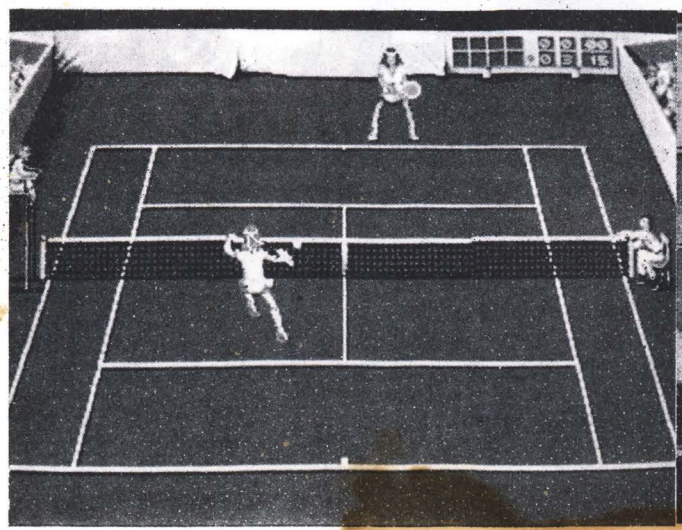
R.B.I. Baseball II
Domark '91
Sport

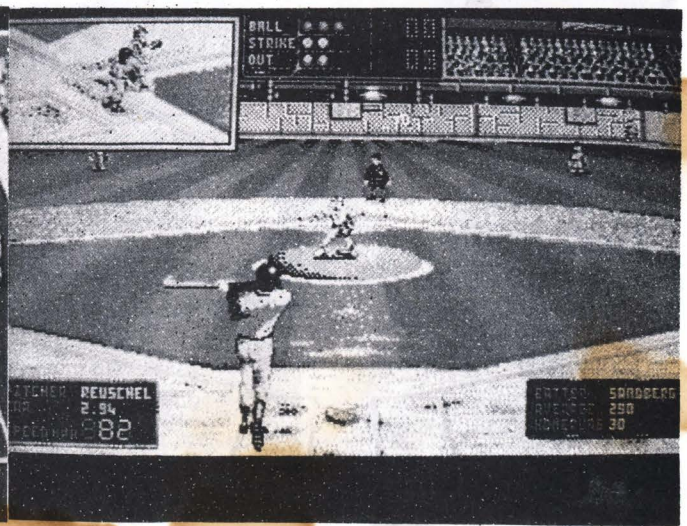
Excalibur 7 82%

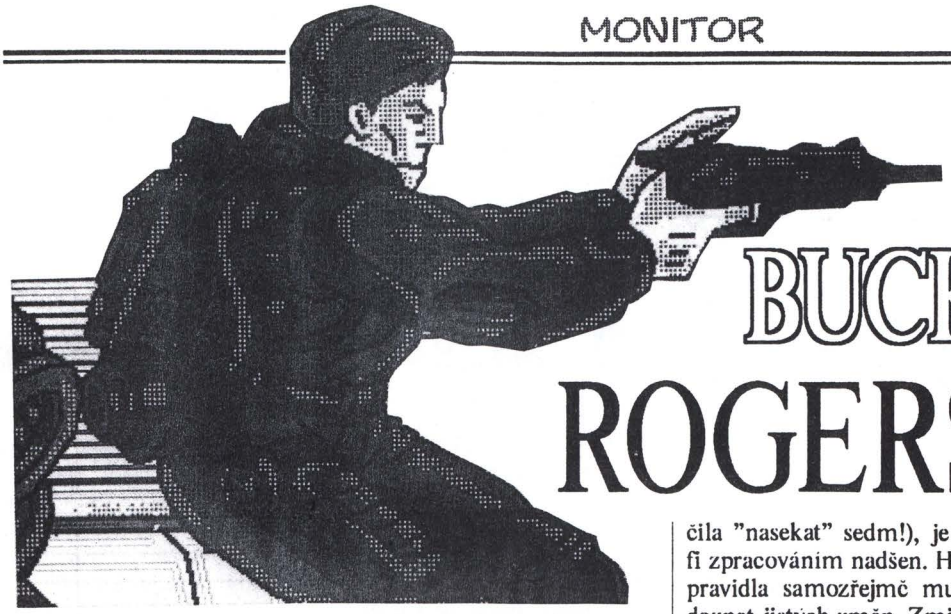
grafika	2	2	hudba
nápad	2	2	zábava

R.B.I. Baseball
Domark '88

Excalibur 7 65%







BUCK ROGERS

Máte rádi kreslené příběhy?
Znáte starého kosmického pardála Bucka?
Mládí jsem prožil spíše s Myšpulínem a Fifinkou, proto mám právo odpovědět záporně na druhý dotaz. S postavou sci-fi komiksů jsem se zásluhou pilné americké firmy SSI seznámil teprve nedávno.

Američanè, tvůrci vynikajících fantasy her, získali jak práva na počítačové zpracování herního systému Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), tak i právo na hry s Buckem Rogersem v hlavní roli.

Buck je úspěšný hrdina třicátých a čtyřicátých let, který zažil v komiksech mnohá vesmírná dobrodružství. Vždy je na straně dobra, připraven chránit slabší i proti stonásobné přesile. Prostě Mirek Dušín s laserovou pistolí!

Hrou "Buck Rogers: Countdown to Doomsday - B.R.: Odpočítávání až do soudného dne" začínají Buckovy sci-fi příběhy. V principu se užívá stejný systém hry z předchozích sérií AD&D (Pool of Radiance, Champions of Krynn).

Vlevo na obrazovce je trojrozměrný obraz výřezu krajiny, vpravo všechny důležité údaje o vaší družině a dole se objevuje text. V klíčových okamžicích hry se ukáže pěkný barevný obraz přes celý monitor. Nejdůležitější a nejlépe propracovanou části AD&D her je bojový systém.

Komu se již znechutily fantasy hry od firmy SSI (za dva roky do dnešní doby jich stačila "nasekat" sedm!), je sci-fi zpracováním nadšen. Herní pravidla samozřejmě musela doznat jistých změn. Zmizely časy chrabrých rytířů, elfů a trpaslíků. Teď si tu svou partu formujete z marťanských pilotů, pouštních lidí nebo lékařů z Venuše. Kdo nemá originální návod, je mírně zmaten.

Jak je to ve fantasy hrách snadné - barbar je tu dobrý bojovník, hobit se zas hodí na zloděje a elfové jsou rozeni kouzelníci. Kdo ale má vědět, zda se Desert Runer (Pouštní běžec) vyzná v pilotáži raket, v počítačích nebo v bleskovém užívání vrhače protoplasmy v beztížném stavu!? Sestavit si sehranou šestici vesmírných hrdinů není nic jednoduchého a jistě se vám to nepovede napoprvé k úplné spokojenosti.

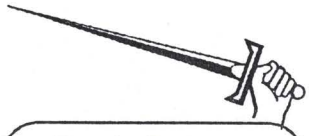
Ani výběr zbraní a všelikých ochranných skafandrů není snadnou záležitostí. Namísto luků a kuší máme v arzenálu na vybranou z laserů, blaserů či jiných maserů (patrně od slovesa "masit"). Kdo si potrpí na filmy Star Wars, ten si do výzbroje neopomene přikoupit i "Mono sword" - laserový meč. Vše se ještě více komplikuje několika druhy skafandrů a štítů. Jeden chrání proti tepelným paprskům, jiný zase vytrvale vzdoruje zhoubné radioaktivitě.

Hráč, kovaný v podobných fantasy hrách, zjistí po několika neuspěšných soubojích, že to zas není tak složité. Spousty bojových "fines" se dá odkoukat od protivníků, na něco lze přijít, když se postava nechá chvilku řídit počítačem.

Stěžejní příběh je, jako při všech hrách "v hlavní roli" od firmy SSI, propracovaný do nejmenšího detailu. Všechny hry systému AD&D, tedy i kosmický Buck, se ovládají klávesnicí a myší. Hra svým rozsahem (Amiga - 3 diskety, C64 - 5 disket) vám "sežere" asi 10 volných večerů.

Odměnou vám bude dobrý pocit, že je zase jednou ve vesmíru o hromadu zelených a vykulených potvor méně!

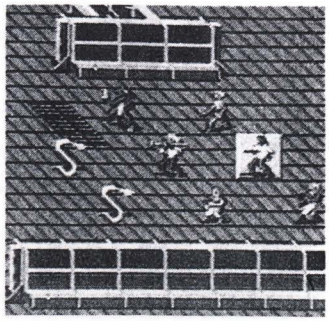
LLG



Buck Rogers
Strategic Simulations Inc. '90
V hlavní roli

Excalibur 7	78%
grafika 2	3 hudba
nápad 2	1 zábava

Jiné světy naleznete v knihách sci-fi z knihkupectví Winston Smith Svatoplukova 18 140 00 Praha 4



Titulek Buck podle představ kresliře komiksů.
Nahoře obraz z kritického momentu hry.
Vpravo Buckova parta postupuje
Na vedlejší stránce Buckova raketa a údaje o výzbroji.

Po přečtení předcházející stránky s šestnáctibitovým Buckem si mnohý osmibitový kosmický válečník posteskne. Nezoufejte však dlouho, protože i na malé počítače se najde nejedna výborná sci-fi hra. Beyond Softw. naprogramovala před pár lety dokonce seriál.

SHADOW FIRE & ENIGMA FORCE

Enigma Force je speciální kosmické komando, které se skládá z několika dobrodruhů. Jako v "Buck Rogersovi", umí každý ze skupiny něco jiného. Úderný oddíl sestává ze dvou pozemšťanů (č.1 velitel Zark, technička Severina), dvou mimozemšťanů (šéfpilot Manto, rychlý bojovník Torik) a dvou robotů (android Syylk, bojový robot Maul). Jejich první úkol, osvobození vyslance Kryxixe, můžete s nimi společně prožít ve hře Shadow Fire (plánek v tomto čísle).

Hra je vytvořena ve dvojrozměrné grafice bez náročných zvukových efektů. Je něčím mezi adventure a strategickou hrou, protože jen vzorná spolupráce celé skupiny vás vede až k vytčenému cíli. Zaujme rozsáhlé ovládací menu, za které by se nemusela stydět nejedna "rádoby" strategická hra na Amize či Atari ST.

Názornými ikonami přímo ovládáte pohyb postav, sbíráte a používáte zbraně nebo sledujete zdravotní stav party.

Po prvním neúspěšném dobrodružství (vyslanec byl sice zachráněn, ale zlý tyran Zoff uprchl) si dala Enigma rok přestávku. Ze skupiny vystoupili oba mimozemšťané, ale zdravé jádro zůstalo. Kdo byl firmě Beyond S. věrný, měl se ve "dvojce" na co těšit. Pokračování hry se jmenuje stejně jako staré vesmírné komando - Enigma Force. Čeká na vás poslední a rozhodující boj s neřádem Zoffem.

Hra byla úplně předělána, zůstalo jen obrázkové ovládání. Postavičky dostaly solidní trojrozměrné tělo a ze Zoffovy základny se stal rozsáhlý labyrint místností. Úspěšné strategické prvky byly ponechány, takže vznikla jedna z nejlepších osmibitových her.

LLG

Enigma Force
Beyond Software '86
Adventure

Excalibur 7 66%

grafika	2	3	hudba
nápad	2	2	zábava

Shadow Fire
Beyond Software '85/86
Adventure

Excalibur 7 55%

grafika	3	4	hudba
nápad	2	2	zábava

31.století. Lidé za dlouhou dobu své existence stačili poprvé vzlétnout do vesmíru, vybudovat měsíční základnu, zničit si Zemi jadernou válkou, znovu začít Zemi osídlovat a také na všech planetách naší soustavy vybudovat stanice. Tak nějak končí první díl kosmického příběhu (Millennium 2.2), vymyšleného a stvořeného pracovníkem firmy Activision I. Birdem.

DEUTEROS

Zatímco naprogramování dalšího dílu trvalo dva roky, na Zemi zatím uběhlo téměř jedno tisíciletí. Lidé se dali do obnovy zpustošené Země (za tu dlouhou dobu stačili udělat malou, větší i největší privatizaci majetku, zbylého po jaderné válce) a není tedy divu, že se na okolní Vesmír jaksi pozapomnělo. Kolonisté se na odříznutých planetách mezitím silně nudili. Jejich jedinou zábavou a potěšením bylo pěstování nenávisti k pozemšťanům a neustálá mutace.

Nejlépe se to zdařilo přesídlencům na Jupiteru. Z nich se stali krutí Methanoidi s heslem "Dost bylo Země!".

Když už lidé byli s matičkou Zemí hotovi (privatizační kupóny rozprodány, zbytek občtován bohům), vzpomněli si na Vesmír. Tak začala velká kosmická akce Deuteros.

Jako "ředitel Zeměkoule" musíte vést naprosto všechno. Školit skupiny dobrovolníků do různých funkcí, kontrolovat výzkum, vývoj i výrobu. Na orbitě vytvořit vesmírnou stanici, podnikat výpravy na opuštěné planety. Po chvíli hry vám Methanoidi vyhlásí válku a to jsou další a další starosti.

Tak se všelijak protloukáte kosmem, přijdete o základny, znovu je v krvavé řeži vybojujete nazpět a tak dále až do úplné porážky mutantů.

Kdo hrál a dohrál předcházející díl, bude silně zklamán. Grafikou ne. Je o třídu lepší než v Millenniu a udělaná ve stylu filmu "Vetřelci". Ani nepočitatelnými zvukovými efekty. Je to strategie, v čem hra prohrává na celé čáře. Jen se např. vžijte do role ubohých Methonoidů, které program neúprosně nutí útočit na nejbližší pozemskou základnu. Pak stačí dva bojové křižníky nabité až po trysky zbraněmi a mutanti "jsou druhý".

Doufám, že se Activision nepustí v dohledné době do pokračování, protože je hřích ztrácet drahocenné hodiny zkoumáním hry o které pak musím říci, že je to hloupost!

LLG

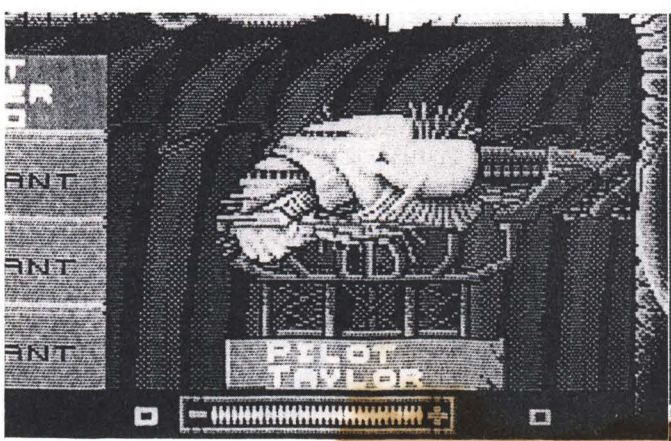
Deuteros
Activision '91
Adventure

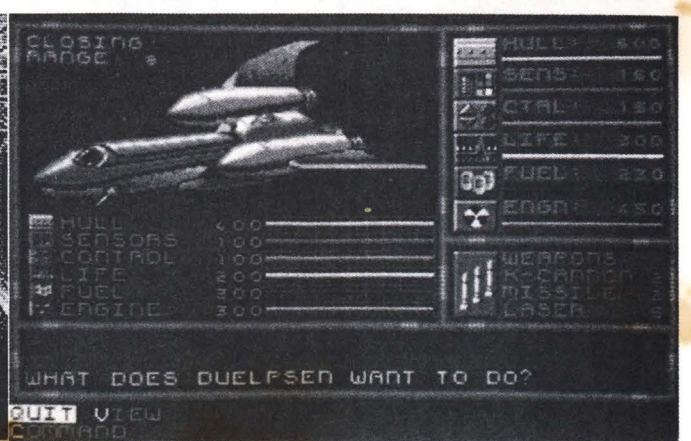
Excalibur 7 50%

grafika	2	2	hudba
nápad	3	4	zábava

Millennium 2.2

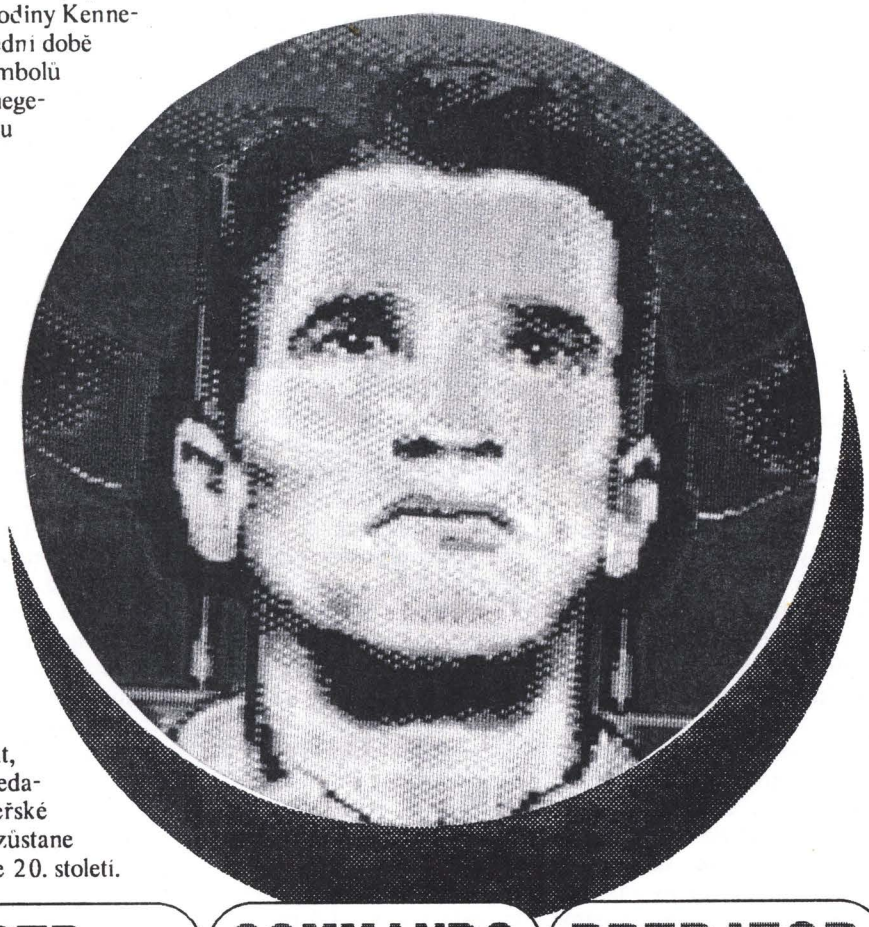
Excalibur 1 63%





V hlavní roli Arnold Schwarzenegger

Arnold Schwarzenegger je původem Rakušan, žije však v Americe, kde se oženil s jednou příslušnicí rodiny Kennedyovců. Natočil řadu akčních filmů a v poslední době i některé komedie. Je jedním z předních symbolů současného amerického filmu a idolem teenegerů celého světa. Nevěnuje se však pouze filmu -zastává funkci vrchního poradce prezidenta Bushe pro sport a tělesnou výchovu, což je v Americe místo na úrovni ministerského křesla. Kromě toho se i jinak různým způsobem společensky angažuje, většinou v oblasti sportu (samozřejmě speciálně body-buildingu). Málokdo totiž ví, že Schwarzenneger nemá pouze svaly, ale také dvě absolvované univerzity. Když byl ještě Schwarzenegger obyčejný kluk (prý úplná sušinka), rozhodnul se, že v něčem bude nejlepší na světě. Stalo se - po několika letech již byl několikanásobným mistrem Olympie a Universe. Je nejúspěšnějším kulturistou všech dob. Jeho filmová kariéra snad začínala pomalu, ale o to byla efektnější. Po několika vedlejších rolích následovaly hlavní a obrovský úspěch a popularita. Nejznámější Schwarzeneggerovy filmy: Terminátor, Conan Barbar, Conan Ničitel, Red Heat, Commando, Running Man, Tvrdý úděl, Predator, Dvojčata, Total Recall, Policajt v mateřské škole, Terminator II. Schwarzenegger tak zůstane jedním z neodmyslitelných symbolů konce 20. století.



RUNNING MAN

Ocean '88
Adventure

Odbojník Ben Richards byl po útěku z lágru politických vězňů nedobrovolně zvolen za hlavní postavu zvrhlé televizní show. Spolu se dvěma přáteli a jednou přepůvabnou přítelkyní (*jak jinak*) se musí na své cestě za svobodou vypořádat s několika šílenými zabijáky, aby se pak spojil s odbojem a zlikvidoval zlo, představované hlavou firmy ICS. Převod skvělého akčního filmu na domácí počítače dopadl poměrně zdařile. Dobrá grafika s neméně dobrou hudbou zajišťují tu správnou atmosféru, příznivci akčních her nebyli ochuzeni téměř o žádnou z oněch "lepších scén". Pro ty, kdo mají v oblibě hlavolamy, je připravena i logická mezihra.

Excalibur 7 62%

RED HEAT

Ocean '87
Adventure

Pokud patříte mezi pravidelné návštěvníky kin, možná jste viděli film "Rudé horko". Arnie zde ztělesňuje sovětského policistu, který v honbě za mezinárodním zločincem zavítá až do imperialistické Ameriky. Zde se postupně sblíží se svým americkým kolegou a po mnoha dramatických obratech je darebák zlikvidován. Průměrný film, občas docela legrace. Pokud tvůrci filmu viděli, co z tohoto námětu spáchala firma Ocean, nepochybně je rozbolely zuby. Marně se snažím představit si stupidnější arkádu, má fantazie naprosto selhává. A jestliže se mám při hlubším rozboru hry držet slušné slovní zásoby, musím právě zde skončit.

Excalibur 7 28%

COMMANDO COMMANDO

Ocean '85/86
Adventure

Jaké to je, když Arnie zachraňuje unesenou dceru? No, je při tom spousta řevu, ohně a vůbec taková nezdravá atmosféra. Vyprávět o tom může střílečka Commando, jejíž inspirací byla poslední čtvrtina stejnojmenného filmu. Osamělý pěšák se probíjí mnoha zónami, kde na něho čekají zarputilí a vynalézaví nepřátelé. Ztěžují mu cestu různými zátarasy, nepřetržitou palbou z ručních zbraní, jakož i z minometů, děl, tanků a dalších a jiných ošklivých vynálezů. Commando je dnes již klasikem a představitelem svého žánru.

(*"Co to je?"..."Ale, takový Commando..."*) 16 i 8-bitová verze jsou zhruba na stejné, střední úrovni.

Excalibur 7 55%

PREDATOR PREDATOR

Ocean '87
Adventure

Skupina otrlých zabijáků v čele s extra svalnatým kapitánem Dutchem se prodírá džungli a netuší, že kromě vyhlazení nepřátelské základny je ještě čeká mnohem těžší soupeř - Predator, krvežíznivý vetřelec z jiné planety. Hra si zachovala atmosféru filmu (*a to je moc dobře*), co do zpracování můžeme hovořit o průměru. Kapitán Dutch (nyní osamělý) pokračuje ve stopách svých druhů. Musí se vypořádat s nepřátelskými vojáky a občas unikat před zaměřovačem neviditelného Predatora. Po průchodu džungli a nepřátelskou vesnicí (základnou) se utká se samotným Predatorem a tím pomstí smrt svých přátel.

Excalibur 7 49%

Barbarian

Když dvojice filmů o Conanovi opět oživila popularitu toho hoto Howardova hrdiny, bylo jasné, že nepřemožitelný bojovník se brzy objeví i na domácích počítačích... Stalo se.

První hra se jmenovala BARBARIAN (Barbar) a vytvořila ji renomovaná firma Palace Software. Conan zde vystupuje jako nepřemožitelný bojovník s mečem. Musí porazit osobní gardu zlého čaroděje Draxe, potom se utkat s Draxem samotným, aby osvobodil krásnou princeznu Marianu. BARBARIAN je klasická bojová hra. Hráč má k dispozici celou řadu efektních úderů a jak už to při Conanových dobrodružstvích bývá, zem je brzy kluzká krví a hlavy zloduchů létají na všechny strany. Osmibitové verze se vyznačují dobrou animací, šestnáctky se zase mohou pochlubit výbornými zvukovými efekty. To bylo tedy roku 1986.

V roce 1988 se objevil druhý Conan - a co čert nechtěl. Hra se jmenovala opět BARBARIAN, což zamotalo hlavu spoustě lidí. Tentokrát však pocházel od firmy Psygnosis (na osmibitech od firmy Mastertronic) a k bojové hře od Palace Software měl hodně daleko. Conan se musí probít podzemím zamořeným spoustou potvor a pastí a zabít zlého čaroděje. Výsledkem je tedy klasické bludiště, tentokrát však se zcela netradičním ovládáním. Autoři totiž použili systému ze hry Obliterator a tak je hrdina ovládán řadou ikon v jakémsi poloautomatickém režimu (jednodušší ukázat, než vysvětlit). Hra dopadla velice dobře a získala si značnou popularitu.

A pak přišel rok 1989 a BARBARIAN II od Palace Software. Když Drax v Barbarovi I uprchl, vydal se Conan za ním do jeho tajného podzemního sídla. Aby byla jeho mise úspěšná, musí po cestě najít šest kouzelných předmětů. Čekají na něj samozřejmě celé pluky skvěle nakreslených potvor, takže Conanova velikánská sekera ani chviličku neodpočívá. Po zdolání všech labyrintů a posledních extra-překážek se Conan dostane k samotnému Draxovi a utne mu hlavu. Ten si ji však suverénně nasadí a s přísliben pomsty opět uprchne. Že by Barbarian III? Je to pravděpodobné, avšak od Palace Software nepřicházejí v této záležitosti žádné zprávy. Ovšem "Barbaři" táhnou!

TOTAL RECALL

Kam až oko dohlédne rozprostírá se neskutečná načervenalá krajina, plná nehostinných skalisek a pahorků - planeta Mars. Na vrcholu velké duny stojí muž a žena. A přichází neštěstí - následuje pád a strašná smrt.

V tom okamžiku dělník Quaid s výkřikem procitá. Opět se mu vrátil ten starý sen, o němž netuší, co znamená. Mužem na duně je on, tu ženu nezná. Jeho manželka to rozhodně není, kromě toho nikdy v životě nebyli na Marsu a těžko se tam někdy podívají. Quaid se snaží na sen zapomenout a připravuje se na těžký pracovní den...

Ze všech filmů Arnolda Schwarzeneggera právě Total Recall vzbudil největší rozruch. Napínavé sci-fi dobrodružství si získalo množství nadšených příznivců, stejně jako houfy znechucených kritiků. Asi by bylo na místě přiznat, že patřím spíše k té první skupině.

Film, ve kterém divák po hodině sledování (nebo ještě později?) stále ještě úplně nechápe o co vlastně běží, mě opravdu nadchnul. Bylo jasné, že příběh plný zásahů do pamětových center, fantastických přístrojů, tvrdých mužů, divokých honiček, mutantů, masových zločinců s kravatami a spoustou jiné havěti se brzy ocitne na obrazovkách před zarudlýma očima a polámanými joysticky počítačových hráčů.

Firma Ocean si dala docela záležet. Konečně se objevila další "filmová" arkáda, dosahující úrovně Batman The Movie. Podobně jako Batman nabízí Total Recall hned několik systémů arkádové zábavy. Na hráče tu čekají labyrinty plné zabijáků, divoké automobilové honičky na Zemi i na Marsu...no prostě všechno to, co jste mohli vidět ve filmu.

Hra byla provedena ve slušné grafice, s ucházející animací a vybranými tématy filmové hudby. Protože Quaid není ve hře jediným chlápkem s bojovně vystrčenou bradou, k závěrečné sekvenci se prořvou jenom ti nejzavilejší mistři v ovládání joysticku (od druhého danu výš).

Go Go, Mr. Quaid!

Dvoustránku připravil TAD

Barbarian II
Palace Software '89
Arcade

Excalibur 7 73%

grafika	2	2	hudba
nápad	2	2	zábava

Total Recall
Ocean '91
Arcade

Excalibur 7 72%

grafika	2	2	hudba
nápad	3	2	zábava

Barbarian I
Palace Software '86
Arcade

Excalibur 1 58%

Barbarian
Mastertronic/
/Psygnosis '88
Arcade

Excalibur 3 65%

mapa!

WAR IN MIDDLE EARTH

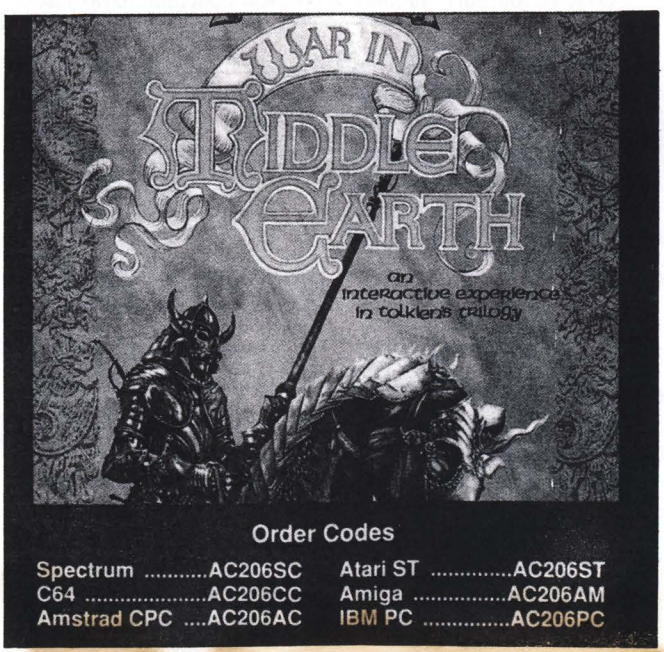
Máte-li rádi fantasy literaturu, jistě znáte i J. R. R. Tolkiena, nejuznávanějšího autora žánru fantasy. Jeho nejslavnějšími knihami jsou "Silmarillion", "Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky" a především mohutná trilogie "Pán prstenů".

War In Middle-Earth je strategická adventure napsaná podle posledního z uvedených děl. Rozhodně patří mezi nejpodivnější hry, s jakými se můžete na domácích počítačích setkat. Existuje pro všechna nejrozšířenější počítadla, tedy i pro ta osmibitová. Mezi 8 a 16-bitovými verzemi však narazíte na některé nečekané rozdíly.

Hned úvodem je třeba říci, že hru může hrát pouze a jedině ten, kdo četl knihu. Nezasvěcený člověk si ani neškrtne. Číst "Pána prstenů" však není pro Čecha nic jednoduchého - Mladá Fronta sice trilogii začala v roce 1990 vydávat, avšak nepochopitelným způsobem "1 díl = 1 rok". Zatím tedy vyšly pouze dva díly, na třetí si musíte buď trpělivě počkat, nebo shánět po všech čertech xeroxové kopie neautorizovaných překladů.

Nejprve se tu budeme zabývat 16-bitovou verzí. Za nejpovedenější je pokládána dnes verze pro Amigu (hlavně kvůli výborné hudbě). Nabízí dva systémy hry - první (důležitější) je systém mapy. Zde můžete "rolovat" po detailní mapě Středozemě, sledovat pohyby všech osob / skupin (reprezentovány malými postavičkami či štíty) a ty ovladatelné (na straně dobra) spojovat, rozdělovat a posílat na různá místa ve stylu klasických strategických her. Je zde možné sledovat vše, co se kde děje, měnit rychlost hry a získávat informace o jednotlivých postavách. Dále je možné pomocí ikony lupy přepnout do druhého systému - filmové úrovně.

Ať ukážete kamkoliv na ohromné mapě, objeví se detailní obraz krajiny. Pokud nastavíte lupu na nějakou skupinu, můžete sledovat její pohyby jako v kresleném filmu. Teoreticky můžete takto shlédnout Frodovu cestu Středozemím až k Hoře Osudu, ale museli byste mít harddisk a i pak by nejspíš cesta trvala dobrý měsíc. Ve filmové úrovni se můžete zblízka podívat na všechny Tolkienovi hrdiny, můžete prožít menší bitvy, setkávat se s různými osobami. Nejdůležitější je, že zde můžete sbírat, pokládat a používat nejrůznější předměty. Grafika filmové úrovně je vynikající a tak nezbyde než kulit oči a divit se, jak se jí mohlo tolik vejít na pouhopouhé dvě diskety.



WAR IN MIDDLE-EARTH na osmičky musela být nutně ochuzena o filmovou úroveň. Na druhé straně její systém mapy (tedy systém ovládání postav) byl oproti 16-bitovým verzím vylepšen. Dále pak došlo k určitým odchylkám v ději (umístění, využití předmětů), což je skutečně nezvyklé. I tak však zůstává 8-bitová verze důstojným partnerem výkonnějším bratříčkům.

Hru lze rozdělit na dvě pomyslné poloviny. V té první ovládáte jednotlivé postavy či malé skupinky a šachujete se spoustou (obv. magických) předmětů a artefaktů. Ve druhé se pak příběh "zvrhne" ve strategickou válečnou hru, kdy ovládáte spousty armád a svádíte gigantické bitvy s vojsky Sarumana a Temného Pána z Barad-duru. Jak příběh dopadne? Spokojíte se jen se zničením Prstenu moci? Nebo budete mít dostatek síly, abyste napadli Saurona Velkého v Barad-duru?

Tato hra je pravým interaktivním románem a dává vám možnost modifikovat příběh podle vlastního vkusu.

Loučím se s vámi jazykem autora té krásné a nezapomenutelné románové předlohy, která patří v anglosaských zemích k nejoblíbenějším knížkám.

Hodně štěstí na vaší cestě. Kéž vám hvězdy osvěcují tvář.

Jenomže já vím, že vám do tváře bude svítit obrazovka, až budete vysedávat u hry WAR IN MIDDLE EARTH

TAD

INDIANA JONES

Fuxoft '86/87
Adventure

Jméno firmy Fuxoft je pro majitele Sinclaira dostatečně známé. Pana Františka Fuku - "stoprocentního akcionáře" této firmy jsme vám již představili v Ex-4. K jeho nejúspěšnějším textovým hrám patří bezesporu třídílná serie o Indiana Jonesovi, neohroženém doktoru archeologie. Nejsou však přesnou "kopií" filmových předloh, Fuka přebírá jen rámcově hlavní myšlenky.

Ač jsou všechny textové hry Fuxoftu psány v Basicu a bez obrázků, přijdete jim brzy na chuť. Je v nich mnoho výborných nápadů, nechybí ani obvyklý černý humor. Na Indiana Jones je vidět Fukův programátorský vzestup. První díl byl ještě nedokonalý, zato však nejobtížnější a s nejoriginálnějšími nápady. Za úvodní obrázek hry (jediný) by se nemusel stydět nejeden prvňáček.

Dvojka už začíná mnohem lépe. Slušný obrázek, neblikavý moderní loader, ale nápady ve hře se někam vytratily. Dvojku zaručeně dohraje i začátečník.

Nejlepší z celé serie je třetí (a poslední) pokračování. Za Jonesův portrét v úvodním obrázku by se už nemusela stydět ani firma Lucasfilm. V dokonalém hudebním doprovodu vám Fuka předvede, v čem je jeho největší síla. Ten člověk snad umí se zvukem Sinclaira úplně všechno! Dobrým nápadem je i textová komunikace pomocí "rozbalovacích" menu, tolik užívaná na Amize a ST. K dokonalosti už chybí sem tam nějaký obrázek klíčového momentu hry.

Dalšího pokračování se asi už fanoušci Sinclairu nedočkají. Nová pokračování filmu se již točit nemají a i se Spectrem Fr. Fuka skončil. Ovšem ti, kdož si koupí počítač Sam Coupe a seženou si Prince Of Persia, se mají na co těšit - autorem hudby není nikdo jiný než Fuxoft!

A ještě "bodovč" ohodnocení jednotlivých dílů, které se nám nevejde na patřičné místo:

Indiana Jones I - 38%
Indiana Jones II - 52%
Indiana Jones III - 69%

LLG

Excalibur 7

WORM in PARADISE

Level 9 '87
Adventure

Probouzíte se z umělého snu od firmy Reveline. Přicházíte k vědomí. Vzpomínáte si, že jste kdesi v Bohem zapomenutém koutě vesmíru. Po chvilce zjistíte, že jste v jakémsi zábavním komplexu a kromě kasina, obchodu a Zoo, je tu i muzeum. V něm sice není moc exponátů, zato jsou velice cenné. (Najdete tu třeba helmu a uniformu hrdiny ze hry Return To Eden). Jako občan města budoucnosti máte stejně jako všichni ostatní implantován speciální mikročip. Dozvídáte se tak přímo spoustu informací, (Kolik je hodin, jaký je stav vašeho konta.) Díky tomu můžete nakupovat i na dluh - následky si ovšem ponesete sám. Kromě čipu máte na krku ještě miniaturní vysílačku. Kontrola se tak vždy dozví o vašem pobytu.

Až vás procházka po zábavním parku přestane bavit, vraťte se domů. Někde v šatech najdete papírek, na kterém je jistá postoupnost barev. To je vaše adresa. Barvy na papírku jsou vlastně čísla a to, jak jdou za sebou, zjistíte lehce po obhlídce "jednorukého bandity" v kasinu.

V městě je přímo ďábelsky vyřešená doprava, která funguje na principu barevných kódů. Přejděte do dopravního systému (Jump) a přenesete se do středu soustředných kruhů. Každé mezikruží je rozděleno na několik (asi tisíc) částí. Každá část má svůj barevný kód. Abyste se dostali domů, musíte nastavit barevný kód a tím se dostat na největší (tedy nejvzdálenější) mezikruží, kde najdete pár (asi milión) východů. Od středu a ke středu se pohybujete příkazy North a South, po obvodu mezikruží West a East. Podobné dopravní systémy jsou v celém městě tři.

Existuje program Worm Help, který slouží k výpočtu optimální cesty. Pak to už chce ale dva počítače... I když jsou tací, co tento systém používají čistě po paměti nebo neznámou intuicí.

J.Froněk

Excalibur 7 69%

BELEGOST BELEGOST

Golden Triangle '
Textová adventure

Česká tvůrčí skupina Golden Triangle se nechala inspirovat Tolkienovým dílem a vytvořila pro ZX a Atari zatím nejlepší českou textovou adventure. Belegost bylo jedno ze dvou velkých měst v Modrých horách, správně po "trpaslicku" se jmenovalo Gabilgathor. Kdesi hluboko pod městem se má ukrývat Drahokam, který léčí všechna poranění.

Nemusíme se zdržovat vkládáním textu, hra se dobře ovládá pomocí přehledných černobílých ikon. Belegost má výborný hudební doprovod (opět Fuxoft), citelně však chybí však grafika a obrázky. Textové zápletky jsou vskutku originální a jistě mají tu správnou míru obtížnosti.

LLG

Excalibur 7 73%

RETURN to EDEN

Level 9 '88
Textová adventure

Hra začíná na jakési planetě *(trochu ohrané téma, nemyslíte?)*. Než se pořádně stačíte rozkoukat, někdo hlas vás obviňuje z vraždy. Rozsudek bude vykonán nejpozději ihned. Roztomilé, že? Musíte sebou tedy hodit, poprava se odkládat nebude. Vše teď záleží už jenom na vás, na vaší intuici i znalosti anglického jazyka.

Jako všechny hry od Level 9 má i Návrat do Edenu obrovské množství lokací, v každé z nich na vás čeká roztomilý obrázek. A protože Level 9 jsou v oboru jedničky (ač mají v názvu devítku), je na pár večerů o zábavu postaráno.

J. Froněk / LLG

Excalibur 7 76%

KAYLETH KAYLETH

U.S.Gold '88
Adventure

Hra Kayleth vznikla podle stejnojmenné povídky Isaaca Asimova, sci-fi autora známé Nadace. Hra je opravdu fantastická. Váš mozek byl přenesen do těla androida, ale něco se patrně nepovedlo. Za chvíli budete sešrotován - co také jiného se zmetkem?

Pokud byste se snad chtěli vzepřít osudu a ještě chvíli hrát, máte možnost. Chce to jen vědět jak na to. Vašim úkolem je zabít zlého tyrana Kayletha, který je neomezeným vládcem planety. To ale jako android nemůžete uskutečnit, a tak nejprve musíte najít svoje vlastní tělo...

Hra je opravdu sympatická jak kvalitou svých dialogů, tak i grafikou. Ta je dokonce animována.

J. Froněk

Excalibur 7 74%

LORD of the RINGS

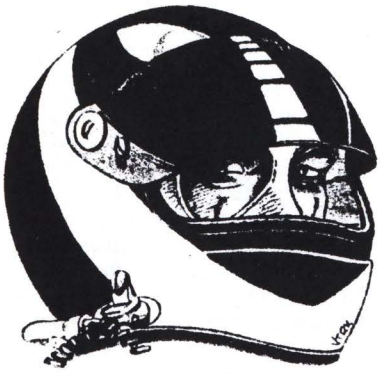
Phillip Mithcell '87
Textová adventure

Hra je volným pokračováním příběhů Hobita od stejného autora. Převod na počítače nevypadá zdaleka tak dobře, jako skutečná "jednička" - Hobit. Najdeme tu i některé originální prvky, třeba možnost výběru postavy. Hra má zajímavou grafiku, která se postupně, ale pomalu vykresluje. Postavy se ve hře chovají vcelku inteligentně (tzv. pseudointeligence), ale jen do doby, dokud je nepostavíte před nějaký zašmodrchaný problém. Zkuste např. zaútočit na někoho z vaší skupiny. Vznikne obrovský chaos a obdržíte zprávy typu: You Attack You apod.

Pán prstenů si zaslouží lepší zpracování, co vy na to?

J. Froněk

Excalibur 7 49%



SUPERCARS II

SUPER CARS II můžeme zařadit mezi nejnetrpělivěji očekávané hry roku 1991. Protože to bylo programátorům firmy Gremlin jasné, dali si na pokračování "superaut" záležet. Výsledek? Dvoudisketová chuťovka pro příznivce autíček.

SUPERCARS díl II přináší oproti svému předchůdci řadu změn (i když základ hry zůstává samozřejmě stejný). Povědomá vám bude kvalitní grafika, dravá hudba i televizní zpravodajství (Super Cars II News). Na první pohled ale poznáte, že koncepci menu hra jen kopíruje Lotus Esprit Turbo Chalenge.

Superauta nabízejí tři obtížnosti, v každé celou sadu tratí. Během dohrávání trati se dozvíte její jméno, držitele rekordu (jména z Lotusu ETC), počet kol závodu a stručnou charakteristiku tratě.

Důležitým vylepšením je možnost hry dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě části a souboj může začít.

Tvůrcům slouží ke cti, že hra zůstává stále stejně svižná, pozoruhodný je výborně vyřešený zvukový stereovýstup strojů obou hráčů. Poslední novinkou je možnost zapnutí či vypnutí "komunikačních oken", které zřejmě mají nahradit hovory s obchodníkem z SC I (jeho obchod totiž v SC II vypadl). Pokud zvolíte "On", můžete se občas setkat a porozprávět se zajímavými lidmi. Na chytře zvolených odpovědích pak závisí, zda svoje zlaťáčky rozmnožíte. Avšak pozor! Výsledkem může být zisk, vůbec nic, nebo také citelná ztráta!

Výtvarné pojetí hry bylo zachováno na vysoké úrovni a v některých detailech pak dokonce vylepšeno.

Velké změny zaznamenala konstrukce tratí - jsou daleko rafinovanější a zahrnují mnohé nové prvky. Mezi ty patří např. kopce (trať již není plochá, poznají to automobily se slabými motory), rampy, dlouhé tunely, závory, železniční tratě... Ke změnám k lepšímu pak došlo i při animaci aut - v prudké zatáčce se vůz staví na dvě kola a při zdolávání terénních nerovností sebou autíčko pěkně háže. Poněkud nepříjemné je zjištění, že oproti prvnímu dílu přibylo vašich soupeřů.

Po jízdě můžete pomocí počítače MF 1000 PC hospodařit s nabytými penězi *hmm -tak terminál a žádná pěkná slečinka jako v SC I.* Mimo oprav stroje je možné zakoupit doplňky (jako v SC I). Kromě toho si můžete sehnat i zbraně, které mají ve hře mnohem větší roli, než jste byli ze "starých" superaut zvyklí. Místo občas vypálené raketky na bezbranné soupeře se tu setkáváte s nefalšovanou silniční válkou, plnou plamenů a svištících projektilů.

Všichni závodníci mají k dispozici několik typů raket a miny. Aby se však počítačová silnice nezměnila ve vrakoviště zapatlané krví, Gremlin přichází (jak jinak?) s klasickým zázrakem. Zasažený hořící vůz zmizí, aby se po chvíli opět objevil v plné parádě a pokračoval v jízdě - ovšem s patřičně pochroumanými štíty. Málem bych zapomněl, terminál obsahuje také funkci "SALE" (prodej). Umožňuje vytloukat kapitál z rozdílů cen (každičké obchodnické srdce zaplesá).

SUPERCARS II patří mezi hry, které vás pravděpodobně nezklamou. Programátoři Magnetic Fields jsou pracovité včelky, a tak už se jistě brzy sejdeme u recenze druhého dílu supertrháku Lotus Esprit Turbo Challenge, který se vytrvale drží na špici naší tabulky nejlepších her.

TAD

Supercars II
Gremlin Magn. Fields '91
Arcade

Excalibur 7 87%

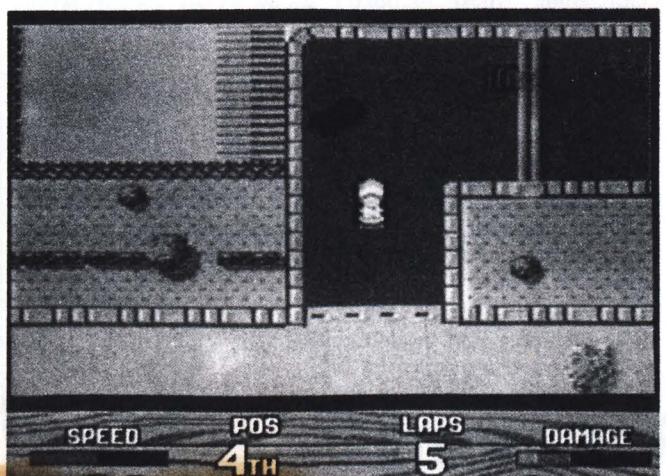
grafika	2	2	*hudba*
napad	2	1	*zábava*

Supercars
Excalibur 1 84%
Lotus E.T. Challenge
Excalibur 1 92%

KLÍČ KE HRÁM

Všechna čísla Excaliburu v počítačové prodejně

GM *electronic*
Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC



Golden Axe

S černokněžníky a válečníky byla a vždycky bude práce – to ví každý správný player. Jeden takový darebák se na nás sklebí ze hry GOLDEN AXE od automatového giganta Segy.

Jmenuje se Death Adder a ve svém oboru rozhodně není žádným amatérem. Je profesionální zápornou postavou a z honorářů za hlavní role ve smutných a krvavých příbězích si vystavěl přepychový palác na samém kraji světa.

Jako každý správný neřád má i Adder řadu zarputilých nepřátel, ze kterých si vůbec nic nedělá. Jenomže posledně to přeci jenom přehnal - vztáhnul ruku na královský majestát. Proto se v Adderových stopách vydáváte vy v roli jeho úhlavního nepřítele.

Hned na začátku hry vám doporučují zavrhnout sličnou bojovnici i sveřepého trpaslíka (právě on se ohání zlatou sekerou) a zvolit si mladého válečníka s dlouhým mečem. To, jak s touto zbraní pracuje, si nemůžete nechat ujít!

Nyní se tedy vydejte na dlouhou, předlouhou cestu, posetou mraky nepřátel. Mimo různých darebáků narazíte občas na pidižvíky, od kterých můžete získat posilňující medicíny či jídlo. Pravda, než vám takový mrňous něco dá, musíte ho pořádně zkopat, ale stojí to za to. Také boj je občas zpestřen možností nasednout na nějakou tu jezdeckou příšerku, se kterou je pak život mstitele hned veselejší. A pokud se vám i potom zdá cesta do Adderova sídla příliš trnitá, rychle zavolejte nejbližšímu kamarádovi, připravte druhý joystick a druhého zabijáka. Ve dvou se to lépe táhne (i na černokněžníka).

Pokud tedy máte alespoň kapku bojovné krve a doma nějaký ten počítač, neváhejte. Uchopte joystick, zpevněte zápěstí a vzhůru na Addera!

Chybí-li vám snad něco ze jmenovaných věcí, potom vezměte peníze a vyhledejte automatovou hernu. Jestliže jde s dobou, pak snad má v repertoáru nejúspěšnější hru, převedenou z automatu na počítače a tou je Golden Axe.

TAD

Golden Axe
Virgin '90
Arcade

Excalibur 7 86%

grafika	1	2	hudba
nápad	2	1	zábava

BRAT

Určitě brát!

Nedávno jsem v pražském obchodním domě Máj potkal mladou maminku s uplakaným chlapečkem. "Ne, žádné hračky ti už kupovat nebudu, stejně je za tyden rozbiješ!" řekla maminka a synek se vztekle rozeřval na celé kolo. Chtěl jsem oba uklidnit: "To nic není, to Brat spolehlivě hračky zlikviduje přes noc", ale oba se mi ztratili davu. Asi by to stejně nepochopili.

Každý STčkář nebo Amigista by ale se mnou souhlasil. Zloduch v rouše beránčím, ve dne andílek, v noci těžký pankáč - to je BRAT! Dobrý nápad, zavedená firma, plné využité grafické i zvukové přednosti šestnáctibitových počítačů - to je také BRAT, jedna z nejpovedenějších her tohoto roku.

I když je malý Brat pěkný rošťák, je to hlupáček. Není se čemu divit, vždyť je to batole, které se sotva naučilo chodit. Stále cupitá shora dolu po obrazovce po úzkých cestičkách, dokud vám nespadne. Hráč si hlídá, aby mu pankáčské dítě neslétlo a nenakřáplo si svou (už takhle dost vybranou) hlavičku. Proto se musí Bratovi stále rychleji pokládat do cesty značky, aby našel tu správnou stezku. Občas maličký panker sebere předmět, který na jiném místě použijete. Tak třeba dynamitovou patronou si prokopete závaly na cestě, kouskem sýra zmatete dotěrné myši a závažím navždy přibouchnete krabičku s čertíkem "na péro". Bratovi lze vystavět i novou cestu z kostiček (pokud jste je předtím sebrali) anebo ho pomocí značky STOP zastavit. Ale stát na jednom místě a čistit si černé brejličky Brat dlouho nemůže. Obrazovka se neúprosně začne posunovat dolu a Brat by vám "vypadl" z obrázku. Dalšími značkami zastavíte nebo obrátíte posun celé obrazovky.

Celý blázinec se ovládá myší, což uvítají notoričtí lamači joysticku (konečně oddělají i myš), ale smutní budou majitelé osmibitů. Myš nepatří k jejich výbavě, takže se zatím uvažuje jen o verzi pro C64.

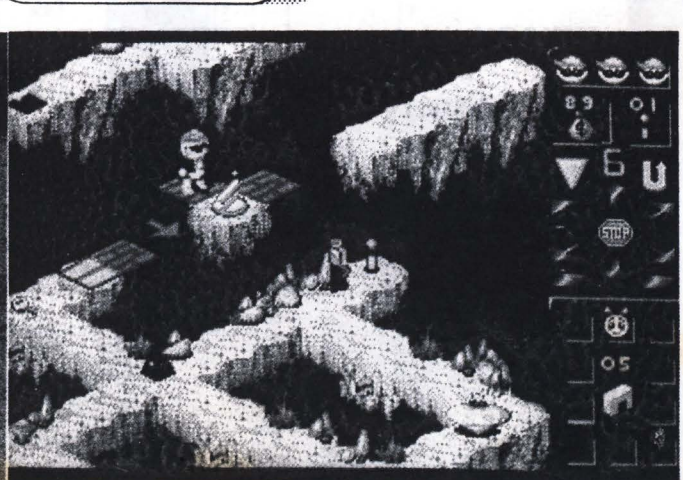
Hodně toho musíte u Brata stíhat. Odměnou je dokonalá animace, veselé hudební motivy a na své si přijde i bleskurychlá "mozková akrobacie" při vymýšlení jediné správné cesty. Jedna cesta je ale už teď dobrá - začít hrát BRAT!

LLG

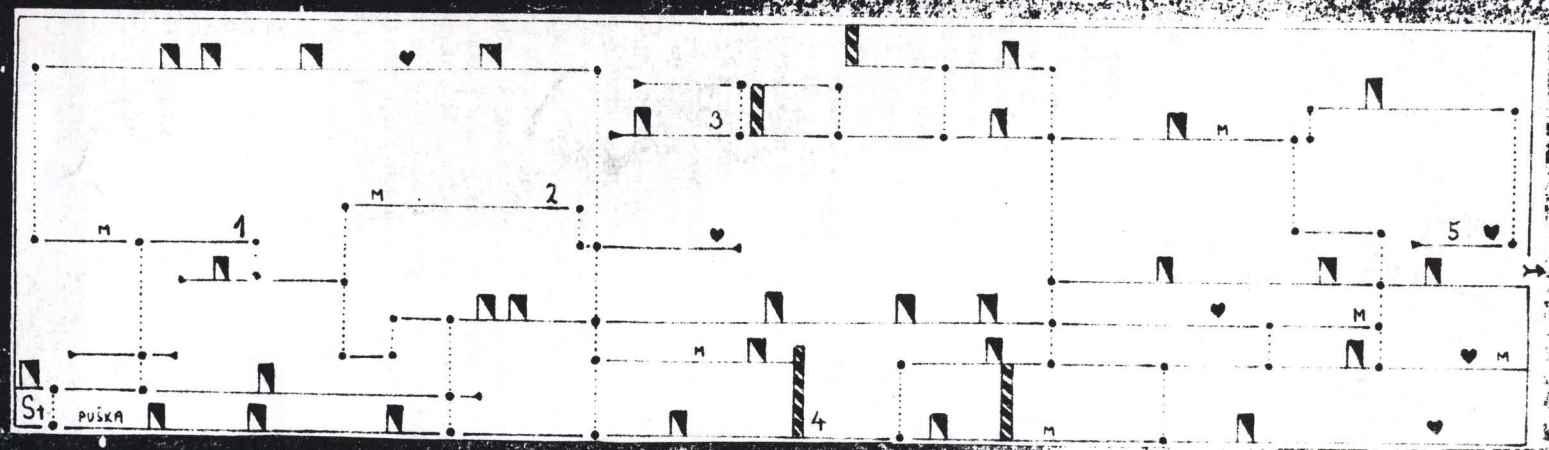
Brat
Image Works '91
Úrovňová arcade

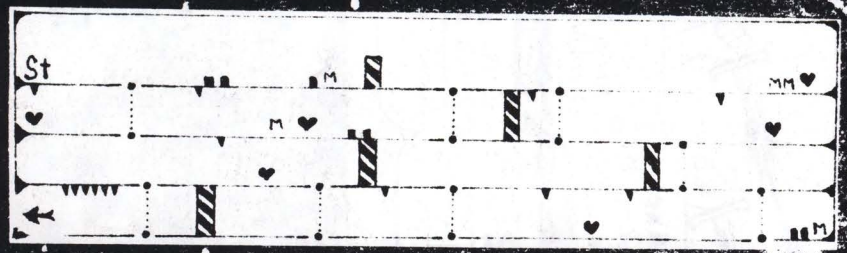
Excalibur 7 86%

grafika	2	1	hudba
nápad	1	2	zábava



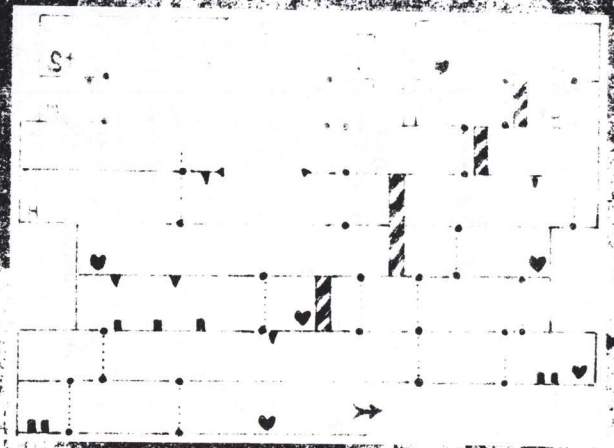
LEVEL 1





LEVEL 3

LEVEL 4



TOTAL

Opět máte příležitost stát se na pár hodin Arnoldem Schvarzeneggerem. Jeho kůži jste vystavovali nebezpečí již v několika jiných hrách, o kterých jste možná četli na předcházejících stranách.

Arnold tu vystupuje v roli neohroženého Quaida, který zažije spoustu nebezpečí na matičce Zemi i na Marsu. Má za úkol zdolat šest úrovní, které odpovídají dějovým rovi-

LEVEL 3 a 4

Obě tyto sekce jsou obdobou první úrovně. Musíte je "pouze" proběhnout podle mapy. Dávejte si pozor na spousty chlapů s pistolemi a na miny, které se tu nenápadně povalují na mnoha místech. Nepříjemná jsou ostřelovací zařízení umístěná na stropech chodeb. Obě zóny jsou naštěstí krátké.

LEVEL 5

RECALL

nám filmu. Protože jsou některé části hry poměrně složité, otiskujeme zde kompletní návod. Takže joysticky připravit a startujeme...

LEVEL 1

Vaším úkolem je v první úrovni posbírat pět předmětů nutných pro další cestu a opustit budovu. Na mapě jsou očíslována místa, kde se předměty nalézají. Při své cestě komplexem narazíte na spousty výtahů. Výtah nemusí být vždy na patře, kde právě jste, vyčkejte tedy vždy jeho příjezdu a neskákejte do výtahových šachet! Ukořistíte-li všechny čtyři předměty, opusťte zónu východem, který najdete v prostřední části pravého konce mapy. Je dobré do východu seskočit z plošinky, na které je umístěn poslední, pátý předmět, vyhnete se tak šarvátce se strážci.

LEVEL 2

Zde to tedy máte poměrně jednoduché, jeďte a střílejte (nikoli autofire). Sbírejte různé bonusy ležící na silnici, avšak pozor, některé vám ubírají energii! Amigisti se mohou vyhnout boji s posledním protivníkem tlačítkem Esc.

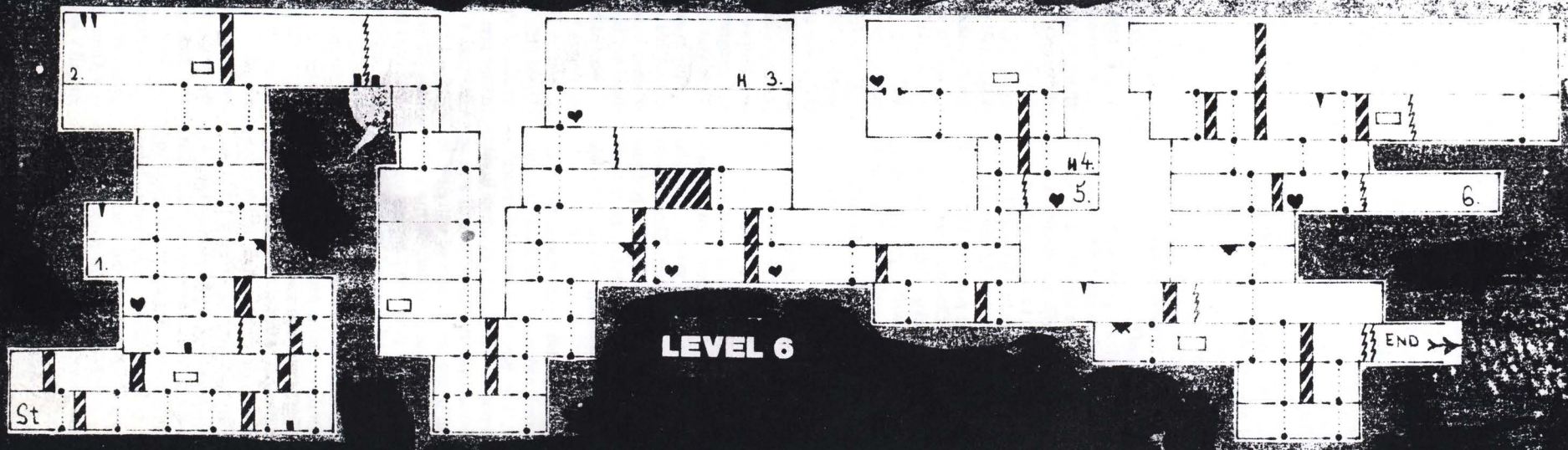
Nuda, stejná jako level 2, stačí jen přežít.

LEVEL 6

Poslední level, ta dělá ve všech hrách problémy. Cílem pobytu v této zóně je dostat se k mutantovi Kuato, který vám pomůže uvést do provozu mimozemský přístroj na výrobu kyslíku, až dosud skrytý pod povrchem planety. Lotr Cohaagen vám v tom bude jistě bránit a váš úplně poslední úkol je padoucha zničit. Cesta ke Kuatovi je blokována bezpečnostními dveřmi, které si musíte otevírat jen vkládáním kretitních karet do speciálních snímačů (na mapě obdélničky). Po cestě je třeba sesbírat 4 předměty (na mapě 1 až 4), přinést je k počítači (5) a sestavit z nich nápis MARS. Poté se konečně dostanete ke Kuatovi (6) a on vám otevře cestu k velkému výtahu do lotrovy pracovny. Pak už jen postačí zabít hlídače výtahu a vyřídit si účty s Cohaagenem.

Doufám, že vás hra pobaví a že ji dotáhnete až do konce.

ANDREW



LEVEL 6

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER Excalibur

Naše adresa je

P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1

INPUT DO REDAKCE
OUTPUT Z REDAKCE

Tentokrát jsme vybrali několik zajímavých dopisů z redakční pošty. Témata se většinou týkají her, o kterých jsme před časem psali.

Mnoho dopisů je o hře Dungeon Master a jejím pokračování Chaos Strikes Back. Majitel Atari ST Petr Orna z Prahy se ptá:

1/ Dostal jsem se v DM až na konec (k drakovi), ale nevím, jak hru přesně dohrát. Má se zabít kouzelník ve XIII. patře? Jak?

2/ Kde se v Chaosovi nachází mapa? Jak se dá klepat na zeď?

Přidává také vlastní poznatek:

Není pravda, jak se píše v Ex-4 "Kdo pro DM nemá magickou tabulku, je ztracen!". Mně se podařilo přijít na všechna kouzla mimo neviditelnosti, ta se nedá poznat.

Dalším příznivcem her firmy FTL je Borek Lupoměský z Ústí nad Labem. I když obě hry dohrál, stále považuje DM i ChSB za vůbec nejlepší počítačové hry. Píše:

- Považuji za ponětkud nefér, že to, čemu se říká ›illusionary walls - průchozí stěny‹, se objevuje na mapkách už od čtvrté úrovně. Hráč je na jejich existenci upozorněn až v deváté, napíšem "when is rock not rock".

- Stále mi není jasné, k čemu jsou: Callista, Crown of Nera, Orange Gem a Blue Gem. K čemu vlastně slouží tolik mincí ve čtrnácté úrovni? Má smysl nosit různé řetízky jako jsou Gem of Ages, Jewel Symal či Pedant Feral? V časopise Amiga Magazín bylo napsáno, že lze vytvářet i kouzla, která se nenajdou na svitcích. Zkoušel jsem to, ale neúspěšně. Přitom když se podíváte na předmět Ful Bomb, zjistíte, že je u něj připsána síla (třeba On), jako by se to dalo vyčarovat!

V závěru popisů se jak Borek, tak i Petr pozastavují nad poslední stranou Excaliburu č.4, kde jsou všeobecné informace o typech počítačů. Nejlépe to vystihuje Borek:

"Přesvědčovat, že Amiga je lepší a že se ST hodí pouze pro nenáročné uživatele, to už mi připadá jako pustá dezinformace. Konec konců proč děláte svůj časopis na ST, když je AMIGA tak výrazně lepší?"

Tak tedy odpovídáme:

Dohrání DM není žádnou snadnou záležitostí. Drak v dolním patře střeží Diamant moci. Ten je pevně zasazen ve zdi. Uvolníte ho jen pomocí jednoho kouzla. Pak do něj musíte švihnout Ohnivou holí, kterou získáte v sedmém patře. Hůl společně s diamantem pak vytvoří ohromně silnou zbraň, se kterou dokážete Šedého pána ve třináctém patře porazit. Upraveným proutkem vyvoláte tři kouzla. Postavte okolo Šedivce bílou zeď a pak použijte prostřední kouzlo proutku. Boj s drakem, Šedivým pánem a jeho nohsledy je velice namáhavý a snadno se stane, že jeden z členů vaší skupiny zemře. Pak ho můžete oživit ve výklenku ve čtrnáctém patře. Za oživení se však musí platit - proto tam je asi tolik mincí (za Save/Load se ale platit nemusí!). K čemu slouží roztodivné předmětky, které nacházíte cestou? To se dá nejlépe zjistit takto: Úplně odstrojte jednu osobu a zapamatujte si její údaje, t.j. nejen sílu nebo zdraví, ale i moudrost nebo odolnost proti ohni. Pak jí nález vložte do ruky (pověste na krk, navlékněte) a znovu zkontrolujte všechny údaje. Pokud předmět má některé magické schopnosti, změní se i některé z čísel. Zkuste si také dát nález do pravačky a pokuste se jej použít. U věcí, nesvázaných s magií platí - co je těžší, to je lepší. Tyto postupy ale Borek jistě zná, ptá se však na předmětky, které se nijak neprojevují. Ano, tak jako jsou v normálním životě obyčejné věci, tak i v DM jsou některé předmětky "na draka". Schválně, na co asi je králičí pacička?

Další kouzla, která nenajdete na svitcích, vyvolat nejdou. Také jsem vyzkoušel všechny kombinace a nic jsem zvláštního nezjistil (mimochodem, při vyvolání neviditelnosti figurky v pravém horním rohu ztratí barvu a "zprůhlední"). V Chaosovi jsou čtyři nová kouzla, která se dají použít jen když máte v ruce mapu. Najdete ji hned na začátku dobrodružství v jedné kobce. Vypadá jako svitek, dejte ji někomu vzadu do pravé ruky. Klepat na stěnu můžete rukou-kurzorem, ale nezapomeňte si pustit zvuk na monitoru!

K problému Amiga vesus ST. Autorem článku je Martin Ludvík - vydavatel Excaliburu. Cítí se tedy asi jako nenáročný uživatel, protože má doma Atari Mega. Můj stručný názor: ST se narodilo o nějaký ten pátek dříve než Amiga. Proto jsou "seriózní" programy na ST lepší než na Amigu. Ta je však dohání v dokonalejším hardware - lepší zvuk, blitter, multitasking. Na DTP, černobílou grafiku a hry bych zvolil ST, na hudbu, barevnou grafiku, animaci a ještě lepší hry bych koupil Amigu.

(Napřed by to ovšem chtělo nějaký stroj na peníze.)

Roman Henych ze Žďáru nad Sázavou a David Hák z Prahy mají problémy se hrou Prince of Persia (Ex5). David se nedokáže dostat přes jednu velkou propast, bohužel nenapsal v jaké level. Roman se dostal až do poslední úrovně, "porazí" dvojníka, ale neví jak dál.

Oběma fandům odpovídáme:

Ty největší propasti lze přeskočit jen s rozběhem. Pokud za letu podržíte "fire", má hrdina po neúspěšném pokusu ještě možnost zachytit se okraje propasti. Pak musíte neustále držet střelbu a pohnout joystickem nahoru. V poslední úrovni je třeba prokázat svoji odvahu. Po souboji se vydejte doleva. Věřte sobě (a taky Excaliburu) a vejděte do propasti. Nezastavujte se! To ale ještě není konec, čeká vás souboj s vezírem!

Filip Novák z Mladé Boleslavi je velký příznivec Excaliburu a posílá dva tipy:

V Great Escape není potřeba pro zvýšení morálky svlékat a navlékat uniformu. Stačí jen při otvírání dveří č.2 (viz plánek v Ex5) podržet "fire". Score i vlajka začnou stoupat prudce vzhůru.

V Lemmings se dá stojící Lumík opět rozchodit, pokud mu podkopete zem pod nohama. Je to výhodné hlavně při hře dvou hráčů proti sobě.

Ok. Díky za dva dobré figly. Víš také, jak se má rozchodit Lumík, pokud stojí na ocelové plošině?

Vladimír Petrov a Adam Richter se ptají, jak zatknout opilce v Police Quest I.

Jednoduše. Stačí napsat USE TEST. Po kladné lustraci naložit do auta a odvézt do vězení. Pistoli dát do bezpečnostní skříňky před vězením. Celý návod připravujeme.

Mnoho čtenářů (např. Patrik Fouqué, Milan Puchoň, Pavel Hruška) nás žádá o informace o cenách počítačů, a také o tom, kde se nejlépe a nejlevněji koupí, kolik stojí software a kde seženou českou literaturu.

Protože se vánoční nákupy blíží, připravíme pro vás přehled všech u nás dostupných počítačů, o jejich cenách a doplňcích.

Všichni, kdo snad uvažují o koupi nového "elektronického psíka", by si neměli nechat uniknout příští číslo. Zato ty, kdož chtějí od Excaliburu koupit hry, zklameme. Hry nenahráváme ani neprodáváme (*zatím*). Můžeme ale klidně spát a neklepeme se v noci strachy, že k nám vlítne softwarová policie a zabaví nám kazety a diskety.

Ještě nám leží na srdci - zpropadená řeka ve hře Cadaver. Nikdo na naši hádanku nemohl přijít, protože obrázek hradu nad ní byl původně v horní části nepodařené obálky z pátého čísla. Jen asi autor ví, že to byl Český Šternberk na Sázavě...

Chceme podčkovat všem hráčům, kteří si najdou chvíli volného času a napíší nám do redakce. Speciální díky Vítkovi Čermákovi z Prahy, jeho dopisy nás vždy povzbudí do další práce. Jeho nejtajnější přání prý je - Excalibur denikem!

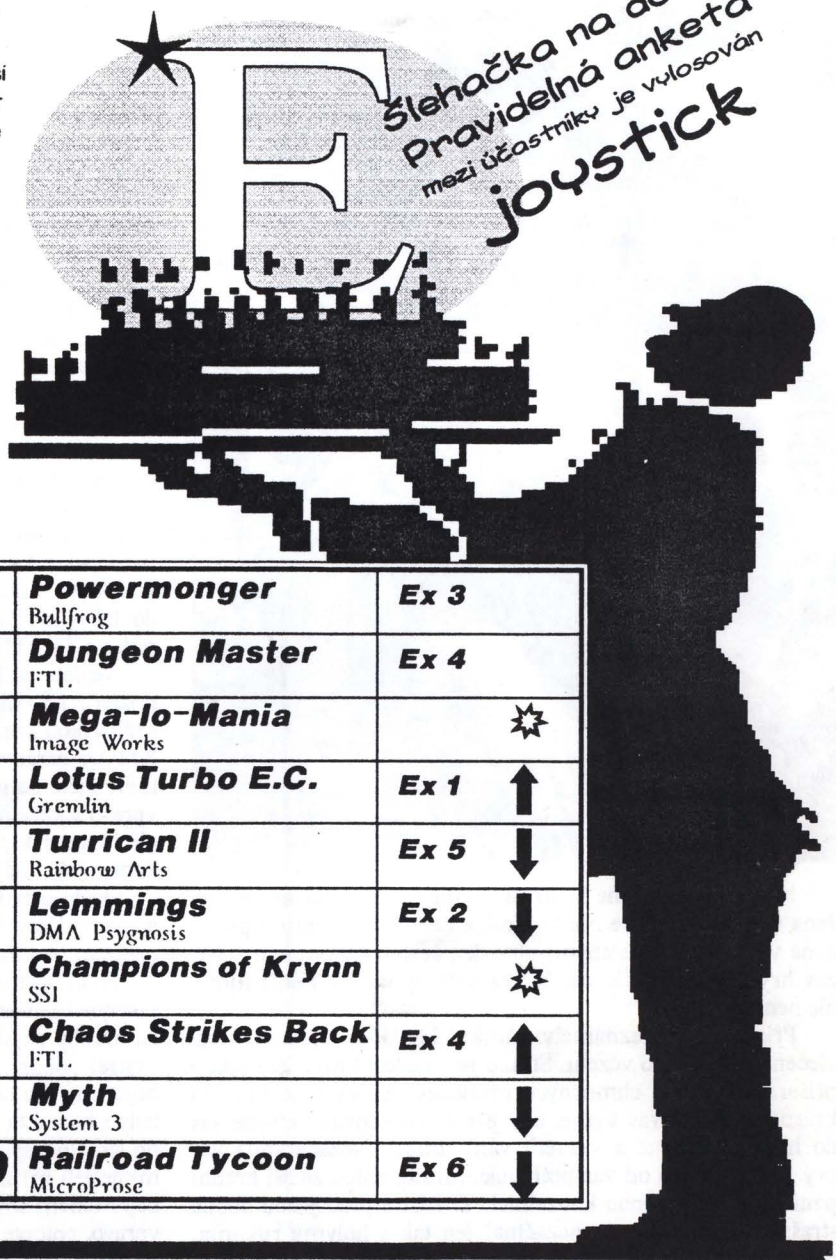
Na shledanou za měsíc!

Vaše redakce

připravil LLG

Jako každý měsíc,
vylosovali jsme
z řad přispěvatelů
do naší ankety
ŠLEHAČKA NA DORTĚ -
žebříčku nejpopulárnějších
počítačových her
majitele nového joysticku.
Stal se jím
Daniel Macek
z Brandýsa nad Labem.
Srdečně blahopřejeme
a zveme vás všechny
k účasti na dalším kole.
Těšíme se na vaše tipy
i na další dopisy!

Šlehačka na dortě
Pravidelná anketa
mezi účastníky je vylosován
joystick



Protože vám chce Excalibur přinášet co nejnovější informace, připravili jsme pro vás aktuální pořadí her na osmibitové počítače. Žebříček jsme si vypůjčili ze zářijového čísla Computer + Video Games. Co tedy nejraději hrají kluci z Anglie?

SPECTRUM

1 Bubble Bobble * Hit Squad
2 Professional Footballer * D&H Games
3 Magic Land Dizzy * Code Masters
4 Dizzy Panic * Code Masters
5 Slightly Magic * Hit Squad
6 Dragon Ninja * Hit Squad
7 Quattro Cartoon * Code Masters
8 Hero Quest * Gremlin
9 Spike In Transylvania * Code Masters
10 Multimixx Golf * Kixx
11 Ghostbusters 2 * Hit Squad
12 The Match * D&H Games
13 Kwik Snax * Code Masters
14 Treasure Island Dizzy * Code Masters
15 Continental Circus * Hit Squad
16 Cavemania * Atlantis
17 Operatin Wolf * Hit Squad
18 Euro Boss * E&J
19 Double Dragon * Mastertronic
20 Viz * Virgin

V tomto měsíci jsme zaznamenali naprosté vítězství hry Powermonger. Umístila se iale na vrcholu žebříčků i pro Atari 800 a pro Sinclaira! Protože podle vašich tipů připravujeme recenze a návody, snažte se, prosíme, tipovat jen ty hry, které skutečně na svém počítači hrajete a máte.

Na třetí místo se bleskově vyšvihla strategická hra Mega-lo-Mania. Je velice podobná hrám od firmy Bullfrog (Populous, Powermonger), přesný návod a strategii přineseme v příštím čísle. Na sedmém místě vítáme starší hru od SSI (vytvořila i B. Rogerse). Je typickou hrou ve vlastní roli. Ovládání i popis kouzel se také připravuje do dalších čísel. Za povšimnutí stojí druhé místo hry Tetris II v žebříčku pro ZX. Poprvé boduje hra od českého autora - F.Fuky.

Na vaše tři tipy nejlepších her se těší

redakce

1	**Powermonger** Bullfrog	Ex 3
2	**Dungeon Master** FTL	Ex 4
3	**Mega-lo-Mania** Image Works	✡
4	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	Ex 1 ↑
5	**Turrican II** Rainbow Arts	Ex 5 ↓
6	**Lemmings** DMA Psygnosis	Ex 2 ↓
7	**Champions of Krynn** SSI	✡
8	**Chaos Strikes Back** FTL	Ex 4 ↑
9	**Myth** System 3	↓
10	**Railroad Tycoon** MicroProse	Ex 6 ↓

Kupón, který nalepíte na korespondenční lístek, najdete na předposledni straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!

800

1. Powermonger (!)
2. Lotus Turbo E.C.
3. Lemmings

C64

1. Turrican II
2. Elvira
3. A.C.E.

PC

1. Dungeon Master
2. Prince of Persia
3. Powermonger

ZX Spectrum

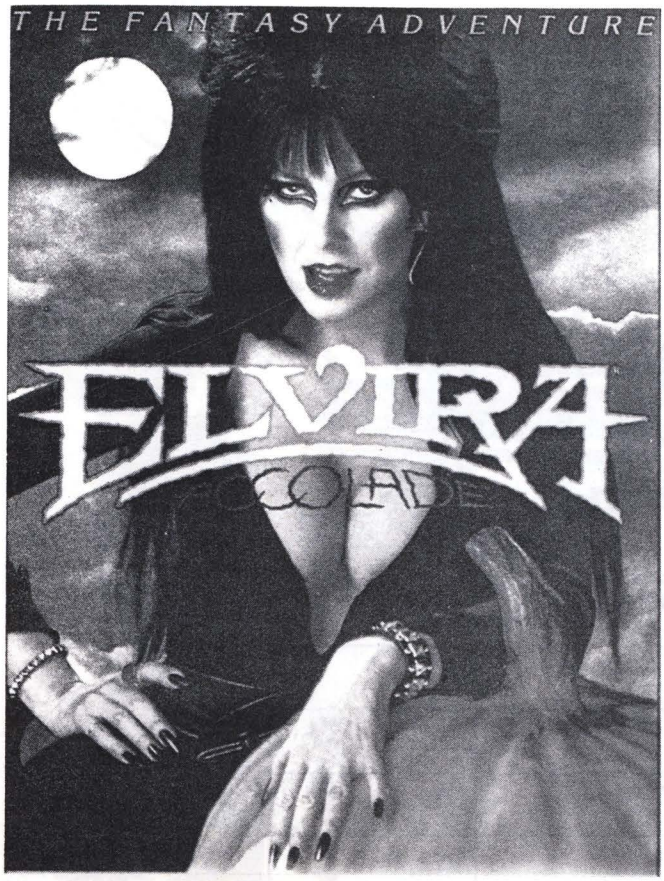
1. Powermonger (!)
2. Tetris II
3. Elvira

ST

1. Powermonger
2. Chaos Strikes B.
3. Lotus Turbo E.C.

Amiga

1. Lotus Turbo E.C.
2. Powermonger
3. Dungeon Master



Hra ELVIRA - The Mistress Of the Dark - byla loni vytvořena firmou Accolade . Je to klasická textová adventure provázená výborně nakreslenými obrázky, často animovanými. Název hry svádí k myšlence, že hra byla vytvořena podle filmu, ale není tomu tak.

Přicházíte do neznámého zámku. Jste lapen strážemi a odvlečen do temného vězení. Stráže jste zaslechl mluvit o jakési příšerné smrti. Z chmurných myšlenek vás vytrhne příchod krásné dívky. Ta vás vyzve, aby jste ji následoval. Odvede vás do hradní kuchyně a vysvětlí vám situaci. Nezachránila vás prý jen tak, něco od vás potřebuje. Musíte zničit zdejší hradní paní Emeldu, mocnou kouzelnici. Ta Elvíře před jistou dobou strašně ublížila. Abyste nezačínal jen tak s holýma rukama, daruje vám Elvira dýku a cosi k snědku. Nechá vás stát zmateného na nádvoří. Co teď? Pro toho kdo by si snad nevěděl rady zde otiskujeme kompletní návod i s mapou.

Stojíte na nádvoří, vraťte se k bráně a jděte do strážní místnosti č.1 (viz mapa). Vezměte si meč a štít, ať nebojujete jen dýkou od Elviry. Vejděte do hlavní budovy. Při střetnutích se strážemi snad radu nepotřebujete, musíte nepřítele stůj co stůj porazit. Zahněte do dveří vpravo (2 - obývací pokoj), utrhněte list mandragory a seberte kolík z ohniště. Vejděte do protější knihovny (3) a seberte Knihu kouzel. Ve zbrojnici (4) položte meč a štít ze strážnice (nikoli však dýku!) a ozbrojte se tím největším mečem a štítem z rytířské zbroje. Vezměte si zde také kuši. V baru (5) seberte lahvičku absintu a sejděte po schodech do kuchyně k Elvíře. Dejte ji Kouzelnou knihu, aby vám nadále mohla být nápomocna svými kouzly. Veškeré bylinky které posbíráte, netahejte stále s sebou, ale noste je do kuchyně.

Nyní bude vaším úkolem najít šest zlatých klíčů k truhle v zamčené věži. Truhle skrývá kouzlo s jehož pomocí zničíte Emeldu. Nejdříve jděte do druhého patra hl. budovy, projděte všechny místnosti kromě ložnice upírky (11) a přitom posbírejte všechny šipky do kuše a Bibli. Stavte se také v koupelně (7) a v ní vezměte lahvičku ze škvíry. Dále se vydejte do zahrady. Zde sbírejte všechny bylinky na které narazíte. Jsou to i listy stromů a keřů atd. Jděte k terči (7) a naučte se střílet z kuše. Pokračujte do zahradníkova domku a seberte tuhému fešákovi křížek. Fuj, červi - chystal se asi na ryby, chudák. Vezměte klíček z krabice a cibuli ze stropu. Vraťte se před místnost s terčem a odemkněte si sklenik (9). Poberte v něm bylinky a rýč. Nyní sestupte do sklepení (A-A'), projděte se po několika místnostech a posbírejte pár broučků, potom vejděte do mučírny (10). Odtáhněte dlaždici, seberte ostatky a PRVNÍ klíč! Nezapomeňte tu ani pytel se solí a vyjděte na denní světlo.

Vraťte se do kuchyně a zkraťte Elvíře dlouhou chvíli brouky (položte je i se solí). Nechte tu bylinky, ale seberte rukavice a jděte do druhého patra k upírce (11). Zabijte ji kolíkem a vezměte si další šipku do kuše. Nyní na nádvoří a do kovárny (12). Vyndejte misku z bedny, položte ji do výhně a vhoďte do ní zahradníkův stříbrný křížek. Do roztaveného stříbra namočte jednu šipku, tím ji postříbříte. Jděte do stáje a zastřelte stříbrnou šipku vlkodlaka. Seberte seno, žínˇ a zpoza kamenu s kruhem v poslední ohradě vezměte DRUHÝ klíč.

Vraťte se do zahrady a vejděte do bludiště. Podle mapy dojděte až k hustému roští před skrytým jezírkem. Střelte do něj pár šipek z kuše, vlezte dovnitř a sundejte prsten z větvičky. U jezírka (13) posbírejte všechny rostlinky a vraťte se ke vchodu do labyrintu. Jděte do (14), sestřelte ptáka kuší, seberte mu pírko a TŘETÍ klíč.

Vejděte do hlavní budovy a vstupte do kostela (15). Vložte prsten z labyrintu do kříže a vlezte do otvoru, zde si vezměte královskou korunu a před obrazem přečtěte modlitbu z Bible. Královi nasaďte korunu, odložte svůj, a vezměte si královský meč. Jděte na nádvoří a sestupte do katakomb (B-B'). Zahněte vpravo a jděte před místnost (16). Zde je trochu tuhý protivník, ale Mečem králů ho zničíte. Seberte mu kámen a vejděte do kobky (16), tady seberte klíč z rakve a jděte do kobky (17). Tady uložte ostatky z mučírny do prázdné rakve a vraťte se na nádvoří. Jděte do strážnice č.2 (18), zabijte slepého hlídače a za papírem na nástěnce najdete ČTVRTÝ klíč.

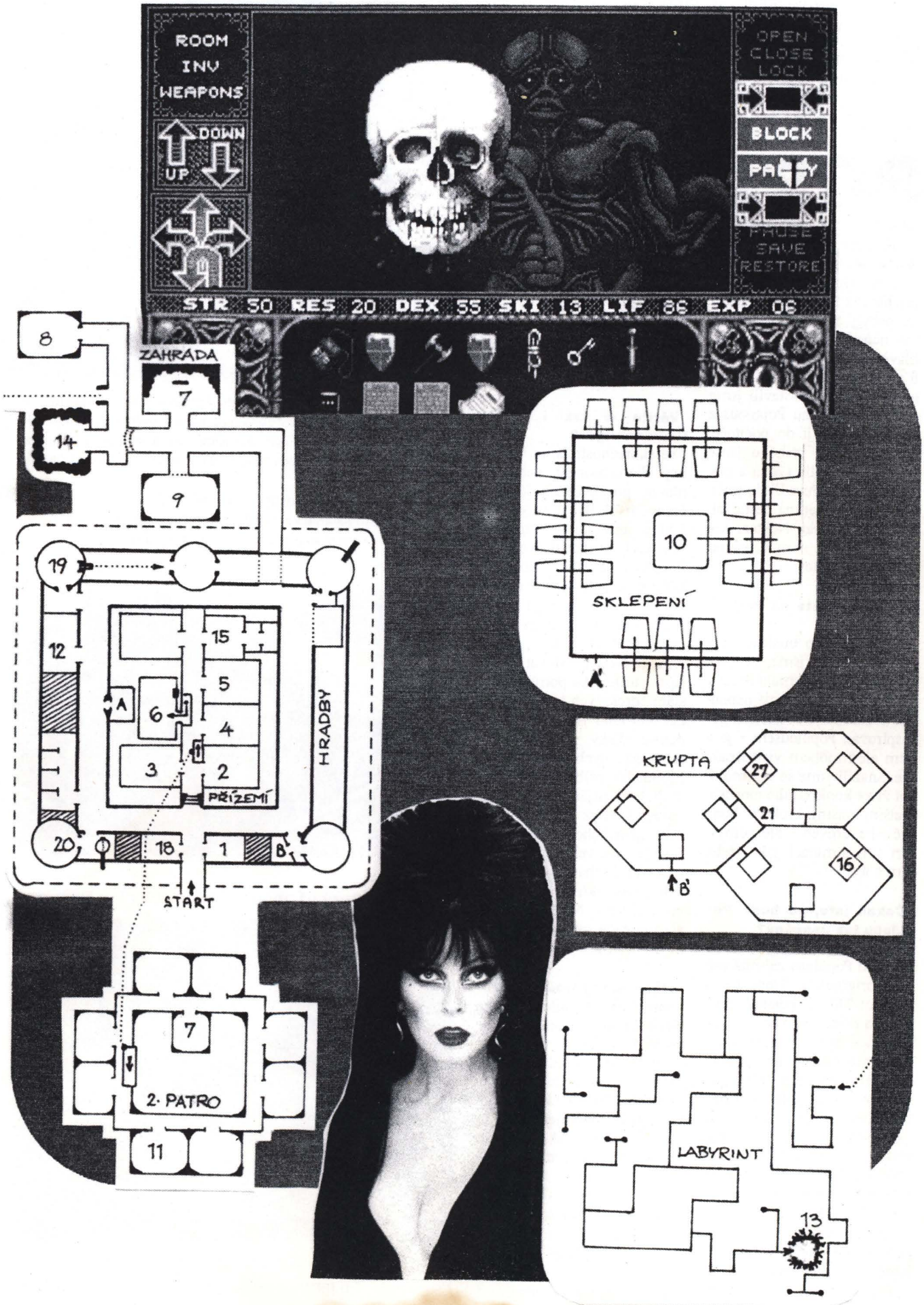
Nyní opět do mučírny ve sklepení (10). Seberte kleště a do kuchyně! U ohniště vezměte do kleští hořící uhlík a spěchejte na hradby na věž s kanónem (19). Zapalte doutnák uhlíkem a výstřel poboří protější věž. Cestou k ní potkáte tak zdatného bojovníka, že ho nebudete moci zabít mečem. Poraďte se o tom tedy s kuší a ta ho snad vyřídí. Teď ke studni (20). Slezte do ní po laně (nezapomeňte vzít mech). Proplavte chodbičkou a odemknete-li mříž klíčem z rakve, vyplavete v hradním příkopu napuštěném smrdutou vodou. Plavte jednou rovně a devětkrát vpravo, potopte se a vezměte rytíři (to je ten, co zkoušel skákat z hradeb) PÁTÝ klíč.

Vraťte se na nádvoří a jděte do kuchyně k Elvíře. Podle manuálu si namixujte kouzlo na světlo a to pak použijte u tajného vchodu vlevo. Elvira vám přinese ŠESTÝ klíč!

Jděte do pobořené věže, vsuňte klíče do zámků ve správném pořadí a seberte svitek kouzel působících proti Emeldě. Odtud jděte do katakomb na rozcestí (21) a vložte obrův kámen do otvoru v podlaze. Slezte dolů a objevíte se v Emeldině doupěti. Vsuňte Královský meč do oltáře před ní, přečtěte zaříkadlo a probodněte Emeldu dýkou. Dále netřeba radit.

U dalších návodů ahoj!

ANDREW.


ROOM
INV
WEAPONS
UP
DOWN
OPEN
CLOSE
LOCK
BLOCK
PAUSE
SAVE
RESTORE
STR 50 RES 20 DEX 55 SKI 13 LIF 86 EXP 06
ZAHRADA
8
7
14
9
19
12
15
5
A
6
4
3
2
PŘÍZEMÍ
HRADBY
20
18
1
B
START
10
SKLEPENÍ
A'
KRYPTA
27
21
16
B'
7
2. PATRO
11
LABYRINT
13

Kdo čte i zahraniční herní časopisy, tomu jistě neunikly obrázky z připravovaných Populous II. Nová hra má být dokončena před vánoci a mezi fanoušky firmy Bullfrog jistě vyvolá nemalý rozruch. Kdo stojí za projektem nového dílu Populous? Peter Molyneux odpovídá na otázky anglickému časopisu The One...

POPULOUS

The One: Jak jste přišli na Populous?

Peter Molyneux: Když jsme vytvořili Bullfrog, chtěli jsme přicházet s hrami, které tu ještě nebyly a hlavně nekopírovat nápady druhých. To byl hlavní důvod, proč jsme začali pracovat na Populous - bylo to něco jiného. Postavili jsme si z Lega krajinu Populous a přenesli jsme ji do počítače. Na základním příběhu jsme pracovali několik týdnů a pak jsme to celé převedli do počítače. Byla to jediná cesta jak hru nasimulovat. Některé kostičky Lega se nám válejí po kanceláři dodnes.

A co řeknete na Powermonger?

To přišlo jako důsledek Populous. Zjistili jsme, že pohled z kopečka na malé lidičky ještě nikdo před námi nepoužil. V zásadě je Powermonger inspirován Populousem - je v něm ale mnohem více strategie. Snažili jsme se nasimulovat život konkrétního člověka. Dalším našim krokem bude městská úroveň - ale nemyslím tím simulaci jako třeba Sim City.

Čekali jste, že bude Populous tak úspěšný?

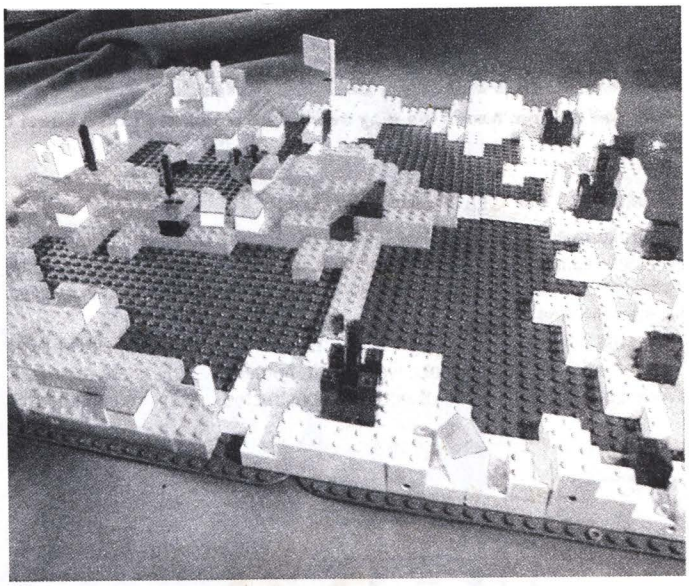
Mysleli jsme si, že se lidé budou o Populous zajímat pro jeho originalitu. Třeba že si řeknou: "To je skutečně zvláštní," a půjdou na věc. O tom, jak bude hra nakonec úspěšná, jsme neměli ani ponětí. Prvním náznakem bylo to, že za námi přišel jeden novinář. Speciálně jsme kvůli němu uklidili kancelář a byli jsme hodně nervózní. Choval se docela chladně a tak jsem se na něj během oběda v hospodě obrátil s třesoucími se rty a s otázkou: "Tak co si o Populous myslíte?" Očekávali jsme, že řekne prostě: "Dobrý!", ale on nám řekl, že je to ta nejlepší hra, kterou kdy hrál. Div jsem nespadl ze židle! Nemohl jsem prostě věřit, že by snad takový chlapík mohl mít z hraní Populous potěšení. Legrační na tom bylo, že když jsme se pak vrátili z oběda, požádal nás, jestli by si to mohl ještě zkusit.

Věříte si tak i u hry Powermonger?

Ve skutečnosti jsme byli ze hry Powermonger nervózní, hlavně proto, že se dělala v časové tísni. Byl to velký projekt a ještě ke všemu jsme zrovna kontrolovali konverzi Populous na ostatní počítače. Lidé si ani neuvědomují, na kolika typech počítačů už hra chodí - do dnešní doby už na patnácti! Do každého z nich jsme museli investovat trochu času - technická pomoc, rozeslání zdrojových textů a sprite dat. Do toho jsme přidělávali datové disky k Populous - ach, ještě bych zapomněl na Flood. Na příběhu hry jsme měli ještě nějakou chvíli pracovat. I když Powermonger oslovuje mnoho lidí, kteří mají velice, ale velice rádi strategické hry, schází tomu jakýsi extraprvek, který by oslovoval každého. Neměl bych to vlastně říkat, měl bych všechno co děláme vychvalovat.

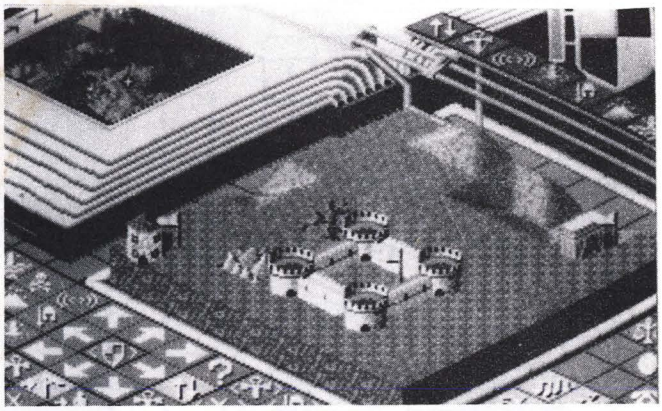
Jsou zde i záměry naprogramovat Populous také do coin-up (hracího automatu)?

Nějaké ano. Před časem se mluvilo o tom, že nasadíme Populous do arkádového systému SNK Neo Geo. Mělo by to asi fungovat tak, že strčíte kreditní kartu do stroje, budete hrát Populous třeba 20 minut a pak kartu vyjmete. Pak byste se mohl kdykoliv vrátit a pokračovat přesně tam, kde jste přestal. Populous se ale nemusí propůjčovat arkádním hrám, třeba jako Lemmings!

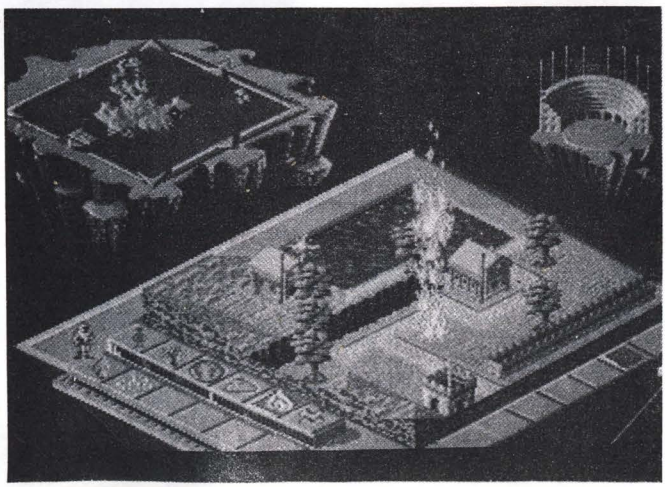


Až teprve při pohledu na tento obrázek, který ukazuje zemi Populous, sestavenou z kostiček Lega, jsem si uvědomil, jaká je úzká souvislost mezi počítačovým modelováním a stavěním z kostek. Obávám se, že děti to podvědomě tuší a proto jsou do Lega celé žhavé.

Možná, že by to byl i dobrý námět na počítačovou hru pro malé děti - takováhle skládačka. Navíc by měla jednu obrovskou výhodu. Před spaním by se uklidila jedním cvaknutím vypínače.



Výsledek, který už známe. Strategická hra Populous.



I výborné může být ještě lepší. Připravovaná hra Populous 2 s motivy ze starověkého Řecka.

Proč si myslíte, že zrovna Populous a Powermonger jsou tak populární?

Kdybych na to znal přesnou odpověď, pak bych byl ohromně šťastný. Prodal bych své znalosti několika společnostem a vydělal bych na tom miliony a miliony liber. Neumím to tedy přesně vystihnout, je to hlavně tím, že se tak liší od jiných her. Za druhé jsou naše hry takové... osobní. Vidíte v nich človíčky, jak chodí sem a tam a vy se cítíte, jako byste řídili něco velkého a masivního. Je v tom jakási megalomanie. Myslím si, že každý z nás by chtěl něco dobýt nebo zničit.

Co bude nového na pokračování Populous?

Pracujeme na tom strašně usilovně. Už se ani nedíváme na původní kód - je to totálně přepracované. Když jsme dělali první Populous, ani jsme pořádně nevěděli, jak animovat postavy. Dneska se hlavně soustřeďujeme na to abychom vyprodukovali mnoho a mnoho efektů. Dřív jste mohli vyvolat jenom zemětřesení, sopky či bažiny. Teď budete mít přes čtyřicet různých efektů, počínaje přílivovou vlnou tsunami, epidemií, morem, tornádem či větrnými smršťěmi konče. Tak jak přecházíte z úrovně do úrovně získáváte postupně přístup ke katastrofám. Je to podobné jako při hře s rolemi. Stáváte se zkušenějším bohem, vaše schopnost činit dobro nebo zlo se zlepšuje. Hru jsme zasadili do prostředí starověkého Řecka, hlavně pro jednoduchý architektonický styl. Mělo by to se starověkými budovami působit vizuálně ohromujícím dojmem, těžko to popsat slovy. Nyní je hra neuvěřitelně rychlá. Krajina se za dvě minuty zaplní budovami, budeme to muset zpomalit. Doufejme, že se nám také podaří zlepšit zvuky. To je důležitá složka hry, ale bohužel, nikdo z nás není rozený hudebník. Hledáme někoho, kdo má talent naprogramovat naše myšlenky. Doufáme, že se nám se zvukem nakonec podaří udělat takové kousky, jaké tu ještě nebyly. Je tu mnoho "hlasů" katastrof a lidí. Jak lidé pracují a chodí sem a tam, je tu spoustu zvuků citlivých na děj hry. Třeba když některý z vašich lidiček uvidí nepřítele, který je ještě mimo obrazovku, měl by zařvat: "Do útoku!" Vy uslyšíte kviknutí "Do útoku" a hned víte, že za kopcem je nepřítel. Lidičky by vás měli aktuálně informovat, že je zde něco, na co byste si měli dát pozor a začít to hledat.

Bude také jednou Powermonger II?

Ještě to nemáme v plánu. Já nemám rád, když se moc trvá na pokračování. Může to končit tím, že děláte více pokračování, než vlastních her. A my máme tolik nápadů na další hry! Populous 2 děláme hlavně proto, že jsme v prvé části toho hodně vynechali.

Vyvíjíte už některou z těchto her?

Pracujeme na dvou nových projektech. Nazýváme je pracovně Bob a Creation. Creation je něco podobného jako Populous, ale nebyla navržena na Legu. Jako návrhového materiálu používáme jiného fyzikálního media - neřeknu vám jakého, protože by to byla stopa, o čem hra je. Bob bude akčně strategická hra s fantastickou grafikou, nechci to vychvalovat, ale určitě je to to nejlepší, co jsem v poslední době viděl.

Hrajete stále hry?

Samozřejmě. Teď jsem se zabýval Eye of The Beholder na PC, ale nejsem si tak jistý, zda tím budu nadále ztrácet čas. Je to až moc podobné na Dungeon Master. Také jsem dokončil jednu úroveň v Captive, hm... a o Ghengis Chanovi raději mluvit nebudu. Toho právě neúspěšně hraji. Já mám rád hry, které mají hodnotu peněz za ně vydaných. To je při našem navrhování her jedno z měřítek. Zaplatím-li za hru 25 dolarů, pak bych za ně měl dostat 25 hodin zábavy.

Jak Vy vidíte další vývoj her?

Jakmile se naučíme lépe a lépe programovat, dostane simulační stránka věci zelenou. Zatím je vrcholem v tomto snažení Sim Earth. Objem výzkumu a znalosti, které musíte při hře "vstřebat", je obrovský. Simulace je ohromný prostor pro náš herní průmysl. Oslovuje to mnohem více lidí než jen nějaké malé děti, které si chtějí vystřelit po zeleném marťánkovi. Ale nemůžeme si dovolit být do simulací příliš zahleděni, musíme si uvědomit, že se nám při hraní nesmí vytratit radost a zábava. Hry se stávají detailnější a podrobnější a bude stále méně firem a vývojových center. Rád bych, aby se Bullfrog zapojili i do navrhování stolních her - 95% všech stolních her, které jsem hrál, jsou pro kočku! Rádi bychom se také podívali na multimedia (zjednodušeně- programy na kompaktních discích), ale s tím chceme udělat něco speciálního.

Jaké hračičky budou podle Vás na trhu na začátku jedenadvacátého století?

Budeme se muset zřící všech těch joysticků a klávesnic. Věřím, že je teoreticky možné zajistit přímé spojení s lidským mozkem a obejít tak audiovizuální typ vnějšího světa. Virtuální realita je jenom hrubá a humpolácká metoda oblafnutí těla. Vaše vědomí se bude řídit patrně pomocí neuronových impulsů snímaných senzorem za krkem. K tomu ale asi na začátku příštího století ještě nedojde.

Popište, prosím, Bullfrog jednou větou.

Dezorganizovaná, ale čilá.

upravil LLG

R
RO
ROZ
ROZŠ
ROZŠÍ
ROZŠÍŘ
ROZŠÍŘE
ROZŠÍŘEN
ROZŠÍŘENÍ
PAMĚTI PRO POČÍTAČE
Amiga 500
vlastní instalace
512 KB 1890 Kčs
2,5 MB 5980 Kčs
externí drive 3000 Kčs
dodává firma ZSWARE
volejte telefon Praha
(02) 855 10 18
To je dárek pod stromeček!

Pro vaši orientaci
Sierra On-Line

Adventure hry od firmy Sierra On-Line:
King's Quest
King's Quest II
King's Quest III
King's Quest IV
King's Quest V
Space Quest
Space Quest II
Space Quest III
Space Quest IV
Police Quest
Police Quest II
Leisure Suit Larry
Leisure Suit Larry II
Leisure Suit Larry III
Manhunter New York
Manhunter San Francisco
Black Cauldron
Mixed Up Mother Goose
Gold Rush!
Code Name: Iceman
Colonel's Bequest
Conquest of Camelot
Hero's Quest
Hero's Quest II

Připravované tituly, které by se měly objevit ještě letos:
Leisure Suit Larry V - Passionate Patty Does a little Undercover Work
Police Quest III - The Kindred
Conquest of the Longbow - The Legend of Robin Hood

Žádáte-li o radu, pište (anglicky) na adresu:
Sierra On-Line, Inc.
Attn: Customer Service,
P.O.Box 485, Coarsegold,
CA 93614 U.S.A.

V počítačové prodejně
v Martinské ulici
u OD MÁJ koupíte
Excalibur
Amiga Magazín
PCM
a počítačovou literaturu
Také starší čísla Excaliburu!

OVLÁDÁNÍ POPIS MISÍ

Mapky sektorů na straně 31

Všechny funkce z klávesnice jsou nejprve uvedeny pro americkou klávesnici, v závorce najdete ekvivalenty pro klávesnici německou. Některé funkce lze ovládat více způsoby, pak sou klávesy oddčleny čárkou. Zkratka NB znamená numerický blok.

Pohledy v kabině:
3, 1 NB Dopředu (kokpit)
4, 7 NB Doleva
5, 3 NB Dozadu
6, 9 NB Doprava
[(U:)Pohled nahoru
] (+)Pohled dolů

Pohledy mimo kabinu:
9 Trackování (venkovní)
2 Rotace
U Pohled ze satelitu
8 Pohled z řídící věže

Funkční klávesy:
F1 Zoom +
F2 Zoom -
F3 Citlivost ovládání -
F4 Citlivost ovládání +
F5 Radar - normální mód
F6 Radar - stopový mód
F7 Radar - přistávací ILS mód
F9 Centruje yaw/pitch vychýlení

Hlavní ovládací prvky:
+ NB Plyn + (start)
- NB Plyn -
W Brzdy podvozku
B Brzdy motoru
R Radar On/Off
F Klapky
G Podvozek
C Přepíná COMED radar/ mapa
/ NB Přídavné spalování / normál
Help,* NB Centrování letadla 0 NB Tepelný odvadčč (Flare) .
NB Radarový odvadčč (Chaff)
A Autopilot
X Zrušení zamčření cíle
; (O:) Waypoint -
, (A:) Waypoint +
‹ (.) Afterburner -
› (-) Afterburner +
Alt Zpomalené ovládání On/ Off
Shift + směr Yaw/Pitch vychýlení
EE CM On/Off
OL COS On/Off
T Volba vzdušného cíle
S Vypíná zvuk
P Pauza
Esc Rolovací menu

Ovládání zbraní:
Return, (NB, (!) NB Přepínání zbraní vzduch-vzduch
Backspace,) NB, (!) NB Přepínání zbraní vzduch-zemč
V Přehled zásobníků
Mezernik Střelba
Ctrl + D Autopilot k waypointu
B Černá skříňka
E Katapultace
C Odhození středového nákladu
K Odhození celého nákladu

POPIS MISÍ:
1) MILK RUN
Waypoint: D1-D3
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Poslání pro začátečníky. Vaším úkolem je zničit tři cvičné budovy v sektoru C1.

2) BLACK BANDIT
Waypoint: D12
Účinné zbraně: AIM-9L, AIM-9J, kanón
Ze severu (sektor C2) se k vaší základně blíží nejlepší pilot nepřítele. Zničte jej.

3) RATTLESNAKE ROUNDUP
Waypoint: D13
Účinné zbraně: Mk84, Maverick, kanón
Zničte tři SAM-základny v sektoru B3.

4) DOUBLE TROUBLE
Waypoint: Různé
Účinné zbraně: AIM-9L, AIM-9J, kanón
Nepřátelé proti vám vyslali dvojici svých nejlepších pilotů. Nacházejí se někde ve vzdušném prostoru nepřítele (všechny sektory mimo C1 a C2). Zničte je.

5) DRAGON'S TAIL
Waypoint: D4
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Zničte most v sektoru A2.

6) DRAGON'S JAW
Waypoint: D5
Účinné zbraně: Mk84
Zničte mohutný most v sektoru A3.

7) HORNET'S NEST
Waypoint: D6
Účinné zbraně: Durandal
Zničte centrální nepřátelské letiště v sektoru A3. Je třeba zasáhnout místo, kde se obč dráhy protínají.

8) BEAR'S DEN
Waypoint: D7
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Zničte nepřátelské komunikační centrum v sektoru A3.

9) VENUS FLYTRAP
Waypoint: D8, D9
Účinné zbraně: Mk84, Maverick, kanón
Zničte SAM-základny u letiště v sektoru A1.

10) STRIKE PALACE
Waypoint: D10, D11
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Zničte obč budovy velitelského stanu nepřítele v sektoru A2.

11) DOUBLE DRAGON
Waypoint: D4, D5
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Oba zničené mosty byly nepřítelem opět opraveny. Zničte je znovu jediným náletem (sektory A2, A3).

12) GRAND SLAM
Waypoint: Různé
Účinné zbraně: AIM-9L, AIM-9J, kanón
Během dne má na vaši základnu (sektor C1) zaútočit čtveřice Migů. Čas a směr jejich příchodu je neznámý. Pokuste se o nemožné - zničte je!

MISSION DISK 1:
1) ROLLING THUNDER
Waypoint: D1
Účinné zbraně: Maverick, Mk84
Zničte tři tanky, které útočí na vaši základnu (sektor A1).

2) WATER SPORTS
Waypoint: D2
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte tři výsadkové lodč nepřítele v sektoru A1.

3) TRUCK INTERDICTION
Waypoint: Různé
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte konvoj nákladních aut, směřující k jezeru (sekt. A2, A3).

4) TRAIN INTERDICTION
Waypoint: D4, D5
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte nepřátelský zásobovací vlak, který se pohybuje po trati v sektorech B1, C1, C2 a C3.

5) WILD WEASEL
Waypoint: Různé
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte alespoň čtyři SAM-základny nepřítele. Vyberte si je podle vlastního vkusu.

6) DRAGON JAW
Waypoint: D7
Účinné zbraně: Maverick, Mk84
Zničte silniční most v sektoru A3.

7) DRAGON TAIL
Waypoint: D8
Účinné zbraně: Mk84
Zničte železniční most v sektoru C1.

8) POL MISSION
Waypoint: D9
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte všechny tři cisterny (nádrže) na ropné rafinerii v sektoru C3.

9) BLUE BANDIT
Waypoint: D10
Účinné zbraně: Durandal
Zničte letiště v sektoru C3.

10) SLEDGE HAMMER
Waypoint: D11
Účinné zbraně: Maverick, Mk84
Zničte továrnu na tanky v sektoru C1 (dvč budovy).

11) THUNDERBOLT
Waypoint: D12
Účinné zbraně: Maverick, Mk84
Zničte elektrárnu v sektoru B3 (alespoň dvč chladicí věže).

12) FLAMING DART
Waypoint: D13
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte muniční sklad v sektoru A3 (alespoň dvč budovy).

Za každé poslání vás program obdaruje body v závislosti na zvolené obtížnosti (hodnost + některé další aspekty). Dále můžete obdržet některou z pěti medaili, které FALCON zná.
Přeji hodně zábavy se Sokolem.
TAD

LÉTÁNÍ JE BÁJEČNÉ BOMBARDOVÁNÍ JE LEPŠÍ

DAM BUSTERS

Nevíte si rady?
Tento rychlopřehled je tedy určen právě pro vás.
Přepínání mezi stanovišti:

Q - PILOT: Zleva doprava se zde nacházejí tyto přístroje:
Výškoměr
(malá ručka 1 dílek = 100 stop
velká ručka 1 dílek = 5 stop),
kompas
(červená značka symbolizuje kurs, navržený navigátorem),
umělý horizont, rychloměr
(rychlost řídí mechanik).

W - PŘEDNÍ STŘELEC:
Podobný pohled jako z místa pilota. Zaměřovač kanónu ovládáte joystickem.
Po roztočení bomby se místo zaměřovače objeví dvě rysky do kterých musíte umístit obě přehradní věže. Potom odhoďte spoušť roztočenou bombu (rychlost 232 mil/hod, výška 60 stop, přesná vzdálenost zajištěna správným umístěním věží mezi ryskami).

E - ZADNÍ STŘELEC:
Zde ovládáte dvojici kulometů. Ovládání jako přední střelec.

R - BOMBOMETČÍK (přední střelec):
Vlevo se nachází spoušť roztáčení bomby,
vpravo vypínač reflektorů.
Po rozsvícení reflektorů ovládáte joystickem výšku letadla (jako pilot). Když se světelné kruhy překryjí, dosáhli jste správné výšky k vypuštění bomby.

T - NAVIGÁTOR:
Máte k dispozici mapu, rozdělenou na šest obrazovek. Křížkem určujete doporučený kurs letadla (na kompasu pilota coby červená značka). Vyhněte se letištím, továrnám, městům apod.

Y - PRVNÍ MECHANIK:
V horní řadě vlevo se nacházejí čtyři ukazatele natočení vrtulových listů - jejich ovladače jsou vpravo dole. Vedle ciferníků vpravo nahoře najdete vypínače hasicích přístrojů. V druhé řadě se nacházejí otáčkoměry, pod nimi jejich ovladače.
Nastavením ovládacího bodu mezi páky můžete pohybovat více prvky najednou. Blikající otáčkoměr signalizuje požár motoru.

U - DRUHÝ MECHANIK:
Nahoře najdete palivoměry všech čtyř nádrží. Pod nimi se nachází ukazatel polohy přistávacích klapek.
Dole je (zleva doprava) kormidelní páka, páka ovládání klapek a páka ovládání podvozku.
Několik malých rad:
- Jak přepínat páky?
Joystickem umístěte ovladací bod pod páku (spínač). Stiskněte spoušť a pohněte joystickem nahoru či dolů.
- Co možná nejčastěji kontrolujte kabiny střelců, včas dokážete odvrátit hrozící nebezpečí.
- Nezapínejte reflektory dříve, než nad hladinou přehrady!

TAD

A-10 Tank Killer

Seznámím vás s cíli jednotlivých misí:
Training
- tank, budova, kolona nákladních vozidel, letiště, skupina tanků, vrtulník
The City
- dva objekty ve městě, letištní plocha
Bridge Busting
- dva mosty, ochrana US zásobovací kolony
Mother Hen
- několik skupin bojových vozidel, vrtulníky, objekt skladiště
Wing Man
- skupina tanků, letiště se šesti MIG 27, zásobovací základna
Tank Killer
- přes 50 bojových vozidel a SAMů
Sam Slam
- vrtulník, několik skupin bojových vozidel, letadla a jiné cíle (je to nejtěžší mise)

Druhá operace sestává z těchto misí:
Hog Heaven
- velitelské vozidlo a spousta dalších vozů a SAMů
Wolfburg
- skupina vrtulníků, deset vozidel ve městě
Crippled Bird
- ochrana druhé A 10 (opravované) před útokem velkého množství nepřátelských vozidel a SAMů (subjektivně nejtěžší mise)
Spearhead
- vrtulníky, skupiny bojových vozidel
Deep Strike
- letištní plocha, ochrana zásobovací základny před dvěma skupinami vozidel
The Vise
- ochrana letiště před několika skupinami vozidel
Air Support
- skupiny vozidel, vrtulníky, objekt na základně.
Jak je z popisu jednotlivých misí patrné, je cílů někdy více než může být munice na závěsnících. Já osobně jsem to řešil tak, že jsem si rakety Mawerick nechal na SAMy a ostatní pohyblivé cíle jsem ničil kanónem (chce to ovšem přesnou mušku).
Kokpit je vybaven velice střízlivě (radar, varovné signálky protiletadlových raket, výřez mapy, indikátor stoupání, obrazovka zaměřovače a nezbytný HUD) a tak není nutné se rozptylovat sledováním spousty údajů, jako u některých jiných simulátorů.

Přesnou mušku přeje
Petr Mérka

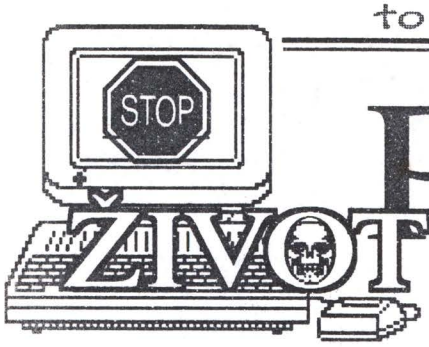
Fighter Bomber

OVLÁDÁNÍ PRO AMIGU
(A JINÉ 16-BITY)

F1 pohled vpřed (kabina)
F2 pohled okolo
F3 pohled na letící raketu
F5 pohled z věže
F6 pohled dozadu
F7 pohled doleva
F8 pohled ze satelitu
F9 track-pohled (zezadu)
F10 pohled ze strany
1-0 rychlost (plyn)
2x0 přídavné spalování
+jemně plyn přidat
-jemně plyn ubrat
(Platí pro amer. klávesnici. Německá: ostré S a apostrof)
G podvozek
B brzda motoru
W brzda podvozku
H odpoutání se od tankeru
U přepínání monitoru (cíle/zbraně)
N přepínání cílů (waypointů)
R mění dosah radaru (3, 6, 12, 25 mil)
P pauza
Return volba zbraní
Backspace pozemní cíle
S vzdušné cíle
F tepelný odvaděč (Flare)
C radarový odvaděč (Chaff)

K ovládání letounu můžete použít joystick nebo kurzorové klávesy.
FIGHTER BOMBER umí i jemné "dolaďování" při pohybu do stran - na německé klávesnici jsou to klávesy "," a ".".
Hodně zábavy a mnoho rozbombardovaných cílů přeje TAD.

Připomínáme:
Letecké simulátory
Excalibur č.6



POZOR ŽIVOTU NEBEZPEČNO

Asi před třemi roky jsem se v sobotní příloze Rudého Práva dočetl o tom, jak počítačové hry vychovávají z dětí "bezcitné kruťase, zabijáky a fašisty". Pravdivost "tvrzení" byla doložena obrázkem ze hry, na kterém byl vidět nacistický dozorce. Mimochodem, podle tohoto obrázku by hra v Excaliburu dostala za grafiku patrně ocenění – 5. A to chuďáci redaktoři nevěděli nic o hrách českých autorů s výmluvnými názvy: Jeden den Miloše Jakeše, Útěk z Černobylu nebo Smrt komunismu! – To by teprve byla novinářská bomba! Přišla sametová změna a "počítačoví násilníci" vyšli z módy. Našlo se však další téma o škodlivosti poč. her. Tentokrát jde o to nejcenější – o zdraví! V Mladé Frontě Dnes i v Mladém Světě jste si přečetli o tom, že ten, kdo si bude hrát u počítače hry, patrně dostane epileptický záchvat. Nepochybně! Proto také tímto Mladý Excalibur Včera nabízí nebohým "počítačovým šílencům" několik rad, jak co nejrychleji

ZEMŘÍT U POČÍTAČE?

Nenechte se od hraní ničím a nikým vyrušovat. Jakmile přijdete ze školy nebo z práce, okamžitě zapínejte počítač (nebo ho raději vůbec nevypínejte) a nahrávejte nejoblíbenější hru. Nereagujte na zvonění telefonu či zvonku. Nechoďte vůbec na záchod - na to byl čas v zaměstnání! Nováčci ať si hrají alespoň do půlnoci, pokročilí nemusí chodit spát vůbec. Super tvrdí hráči (tzv. pařani) musí vydržet u monitoru sedět přes víkend dnem i noci.

Jakmile vám přijde návštěva, snažte se ji odbýt už přede dveřmi. Pokud by náhodou proklouzla až do bytu, nesmíte ji za žádnou cenu pustit dále než do předsíně. Tam ji usaďte na botník a nevěnujte ji pokud možno žádnou pozornost. Tento bod neplatí jedině tehdy, když zjistíte, že návštěva má u sebe nový software!

Nedělat žádné přestávky! Pokud už byste neměli vůbec co hrát, doporučuji sledování televize nebo videa. Jen ne žádný pohyb!

Své počítačové "hnízdečko" si vybudujte tak, aby vám svítilo do monitoru slunce na plné pecky. K monitoru si sedněte co nejblíže, aby vám při hraní nic neuteklo. V noci si svítě v pokoji zásadně zářivkou, nebo raději světlo úplně vypněte a na monitoru nastavte jas i kontrast na maximum. Pokud se vyskytnou nějaké oční potíže, není třeba vyhledávat očního lékaře. Oči si namažte červenou "tygří masti" a pro intezivní bolest jistě zapomenete na to, že vás oči od hraní předtím pálily. Dráty a kabely doporučuji co nejpečlivěji nastražit po pokoji tak, aby o ně každý zakopl.

Při hraní se posaďte co nejnepohodlněji. Tak se nejvíce vcítíte do role hrdiny počítačové hry, ten to také nemá snadné! Doporučuji sedat v houpacím křesle nebo na úzké židli bez opěradel. Pokud pociťujete bolesti v zádech, sedněte si na zem a obrazovku postavte tak, abyste na ni co nejméně viděli. Jak budete muset stále natahovat a kroutit krk, určitě se vaše problémy zlepší. Klávesnici umístěte co nejblíže hrany stolu, aby při psaní byly ruce ve vzduchu nebo se opíraly o ostrou hranu stolu. Namáháním svalů ruce zároveň posilujete.

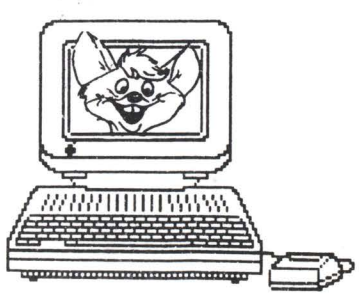
Při hraní doporučuji stále jíst sladké. Cukr v krvi urychluje vaše reakce a tloušťící jsou prý klidnější. Doporučená strava: Čokolády, sladké limonády, Coca-Cola nebo bombóny.

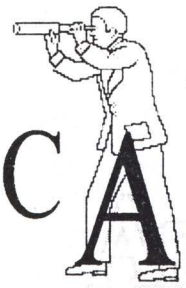
Zásadně nevětrejte! Pokud to jen jde, umístěte počítač v místnosti bez oken. Měla by být co nejteplejší (naštěstí máme v panelových domech dokonalé ústřední topení), špatně větratelná a mírně "zatuchlá". Jen tak si vytvoříte správnou "pařanskou" atmosféru. Protože monitory a televizní obrazovky vyzařují elektrostatické částečky, které nabíjejí prach a vysušují ovzduší, neměly by se nikdy vypínat. Kuřákům doporučuji při hře kouřit, popelník je však nezbytný. Mohlo by se totiž stát, že od nedopalku chytne koš plný výpisů z tiskárny. Pak byste mohli být od hraní vyrušeni příjezdem hasičů. Vyžadovali by přístup do bytu a pokud byste dodrželi první bod tohoto nevážného povídání, prokopli by vám dveře a asi by vás na chvíli od hraní zdrželi. Pak by vám do bytu kdekdo lezl a zdržení by bylo přímo úměrné velikosti díry ve dveřích.

Podle dostupných i nedostupných materiálů sepsal a sám na sobě vyzkoušel Lukáš (LLG).

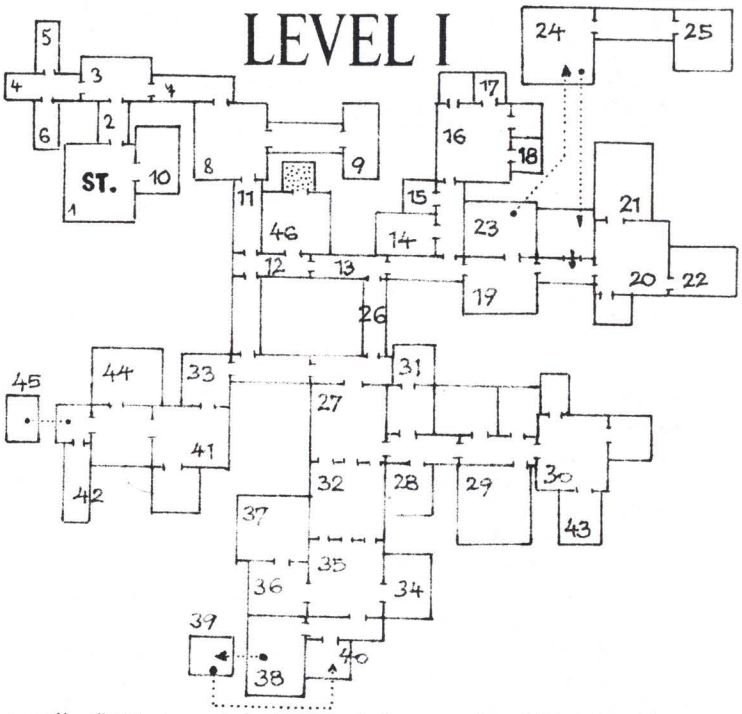
Pokud nechcete zahynout hrdinnou smrtí při hraní her (uvědomte si konečně, že životy nemáte tři, ale jen jeden!), pak se řiďte jinými pravidly:

Omezte hraní na max. 4 hodiny denně
- Každou hodinu si dejte desetiminutovou pauzu, ale ne na sledování Večerníčku
- Pozor na prudké světlo, které vám svítí přímo do monitoru
- Používejte obyčejné slabé žárovky, nehrajte při zářivkách
- Než dražší počítač, kupte si raději lepší židli
- Když počítač nepoužíváte, vypněte jej
- U monitoru seďte ve vzdálenosti nejméně 75 cm, od TV min. 125 cm
- Otevřte si okno
- Jestliže pociťujete nevolnost či únavu, běžte raději ven!





CADAVER



Cadaver je kvalitní 3D hra od firmy Bitmap Brothers. Cílem hry je projít pět podlaží zámku Wulf od sklepů až po věž, kde sídlí mocný čaroděj Dianos (podrobná recenze vyšla v Ex-5). Vaším úkolem je zničit zlého pána hradu. Pro ty, kteří si neví rady, jsme připravili detailní návod. Je rozsáhlý a proto nebudeme používat věty: "Jděte na sever...", ale jen "...*S,V*". Dále místo prozkoumejte "*proz.*" a místo seberte "*seb.*". V rámci úspor místa přejdeme rovněž na tykání. Tak šťastnou cestu!

ÚROVEŇ 1

Jeskyně* V první místnosti (1 - Cavern) seb. krumpáč a diář, S, (2 - Tunnel) přehoď páku. S, Z, S (5) odtáhni pytle, seber diamant, J, V, V, J (8- Main chamber) vezmi lano ze sudu, V, V (9 - Chamber) seber klíč a stehno - doplňuje energii.

* Z, Z, S, Z, J, J, V (10- Cavern) přehoď páku Z, S, S, V, J, J (11) polož krumpáč a natlač ho ke stěně, ta se postupně zboří, J (12 - Passage) prozkoumej smrtku, přečti si, jak dopadl tvůj předchůdce.

* Ve (13) stiskni tlačítka v pořadí zleva: 1 4 3 2. V, S, Z - dolní dveře (14 - Well) seb. klíč zpod kostí, V, Z - horní dveře (15 - Store) otevři bednu, seb. minci, V, S (16 - Gaol) odemknout zámek, S - pravé dveře (17 - Cell 2). Zde můžeš dávat trestanci nalezená stehna a on ti bude radit, ale to ty jistě nepotřebuješ.

* S, V- dolní dveře (18 - Cell 4) seb. klíč, Z, J, J, V (19 - Passage) seb. diamant, stiskni tlačítko na zdi, V, V (20 - Embalming room) proz. dolní kostru, seb. klíč, S (21 - Balm store) seb. klíč a odemkni zámek za sudem, můžeš si doplnit energii léky z některých lahviček.

* J, V (22 - Purificatory) seber kouzlo Learn Potion, používá se k určování neznámých tekutin, neznámou nádobku položíš a kouzlo na ni použiješ, poté již lahvička hlásí, co obsahuje.

* Z, Z, Z, S (23 - Cadaver store) opatrně skoč na okraj díry a vhoď lano do otvoru, dolů (24 - Pit). Otevři krysu, vypadne klíč ten seb. Dále seb. klíč u bedny, bednu otevři a seb. alchymistovu urnu, V, V (25 - Pit) seber 4 diamanty, Z, Z (24) naházej všech šest diamantů do vody.

* J, Z, Z, Z, J (26 - Passage) odemkni zámek, J, J (27 - Great chapel) uhas oba plamínky tak, že se na ně postavíš, V, J (28 - Lesser shrine) seb. klíč. S, V, J (29-Warriors crypt) polož minci na dolní sarkofág, dostaneš kouzlo na dočasný štít, S, V (30 - Common crypt) seb. klíč a odemkni zámek, shoď kameny z podstavce, seber kouzlo na tvorbu energie.

* Shoď obě urny z vedlejšího podstavce a seb. kouzlo na "odpasťování" truhlic, tj. Dispell Trap. Z, Z, S, S (31 - Treasury) použij odpasťovač na bednu a otevři ji, seb. Carolovu urnu. J, J, Z, J (32 - Great chapel) na levý oltář polož Carolovu urnu, seb. neznámé kouzlo.

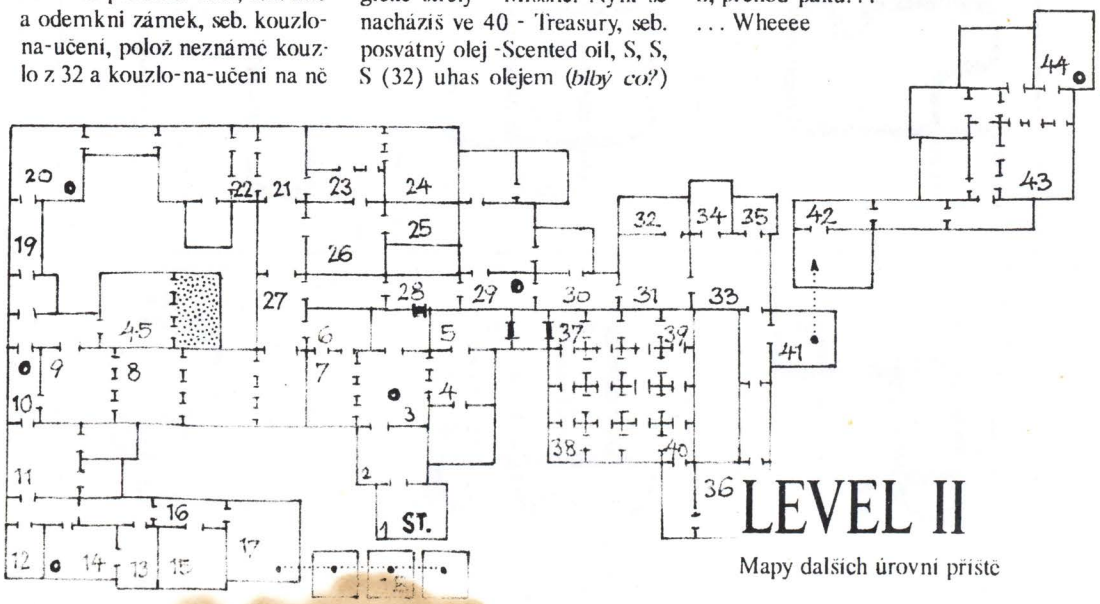
* S, S, Z, Z (33 - Mourning room) seb. obě lahvičky se svěcenou vodou. V, V, J, J, J, V (34 - Crematorium) na prázdný kámen proti dveřím polož alchymistovu urnu, seb. nádobu s krví, Z (35 - Inner sanctum) zde krev polož na oltář, seb. klíč a odemkni zámek, seb. kouzlo-na-učení, polož neznámé kouzlo z 32 a kouzlo-na-učení na ně použij, zjistíš, že se jednalo o masakrovací kouzlo, seb. ho. Z (36 - Robing room) odpasti bednu, otevři ji a seb. kouzlo na překlad cizích jazyků.

* Kamikadze amatéři můžou zkusit vzít urnu a položit ji na poslední prázdný podstavec v 34. S (35 - Library) s pomocí kouzla na jazyky si zde můžete založit čtenářský kroužek, J, V, J, Z (38 - Purificatory) seb. lahvičku se svěcenou vodou, vhoď ji do misky a napij se (39 - Inner treasury) přehoď páku, seb. věc z podstavce, přehoď páku, S, Z (38) proces opakuj s druhou a poté s třetí lahvičkou.

* Dostaneš celkem 3 kouzla: na štít - Shield, na ošálení nepřátel - Mind Blast a na magické střely - Missile. Nyní se nacházíš ve 40 - Treasury, seb. posvátný olej -Scented oil, S, S, S (32) uhas olejem (*blbý co?*) oheň na pravém oltáři - zkoušej několikrát - a pootevírej bonus lahvičky (není nutné). S, S, Z, Z, J (41-Kings chapel) znič zrůdu střelami missile a seb. klíč.

* Z, Z, J (42 - Treasury) otevři bednu, seb. kýtu. Můžeš ji sníst nebo obětovat v 43, není to ale nutné. S, V, S (44 - Kings armoury) seb. červený pruhovaný štít, helmu z podstavce, pravý hrudní pancíř a meč, nyní máš kompletní královskou výzbroj. J, Z, stiskni tlačítko a objevíš se v 45 - Inner treasury.

* Seb. zlaťáky a korunu, přehoď páku, V, V, S, V, V, S, S, Z, S (46 - The guardian). POZOR! Rychle použij masakr. kouzlo na draka. Proz. zdechlinu, pober zlato a stiskni tlačítko, S, přehoď páku...
... Wheeee



Mapy dalších úrovní příště

War In Middle Earth

Válka ve Středozemi je skutečně podivná hra. Můžete ji dohrát zcela primitivně během hodinky prostě tím, že pošlete Froda přímo k Orodruině (pravda, chce to moře štěstí, ale je to proveditelné). Na druhé straně program ukrývá netušené bohatství. Jsou to jednak různé předměty (většinou inspirované poznámkami v "Pánu prstenu" či "Hobitovi") a potom umění "být ve správnou dobu na správném místě", abyste využili maximum připravených scén (různá setkání apod.). Nejprve tedy k předmětům. Můžeme je rozdělit na dvě základní skupiny. První jsou předměty užitkové, jako např. meče, brnění, uzdravovací lahvičky apod., které mají význam pro členy Společenstva. Druhou skupinu tvoří artifakty, díky kterým můžete získat dříve více přátel (podivné, ale výstižné).

Seznam předmětů a jejich použití:

1) Lahvičky s medicínou: Je jich několik (dva druhy), najdete je např. u Círdana v Šedých přístavech, na sever od Bílých věží, v Michel Delving, jižně od Mount Gram, v Lórienu atd.

2) Elfí mečíky (pro hobity): První najdete u Toma Bombadila, druhý v Šedých vrších. Frodo je vyzbrojen takovým mečem hned od začátku hry.

3) Mithrilové košile: První obdržíte v roklince (patří Frodovi), druhá se nachází jižně od Mount Gram, třetí naleznete ve zřícenině Belegostu.

4) Křišťálová koule: Naleznete ji ve zřícenině u Mt. Gundabad. Odevzdáte-li ji králi lesních elfů Thranduilovi, získáte si okamžitě jeho přátelství.

5) Pamětné kladivo trpaslíku: Leží ztraceno na sever od Osamělé hory (Ereboru).

6) Throrův prsten: Jeden ze sedmi kouzelných prstenů trpaslíku, leží na západ od Dol Guldur (o jeho ztrátě se píše v "Hobitovi").

7) Starobylý elfí meč (velký): Leží ztracen na jih od zřícenin města elfů Ost-In-Edhil v Cesmínii.

8) Palantír: Kouzelný kámen Númenorejců, najdete jej jižně od Forlondu. Jeho prostřednictvím se dozvíte spoustu zajímavých informací.

8) Elfí plášť: Jeden ze tří darů paní Galadriel v Lórienu.

9) Žezlo Númenoru: Najdete je západně od Annuminasu. Patří Aragornovi, pomůže mu převzít vládu nad Minas Tirith.

10) Červený šíp: Symbol spojenectví mezi Gondorem a Rohanem. Pokud donese někdo z Denethorova rodu Šíp králi Théodenovi, rohanští přijedou na pomoc Minas Tirith.

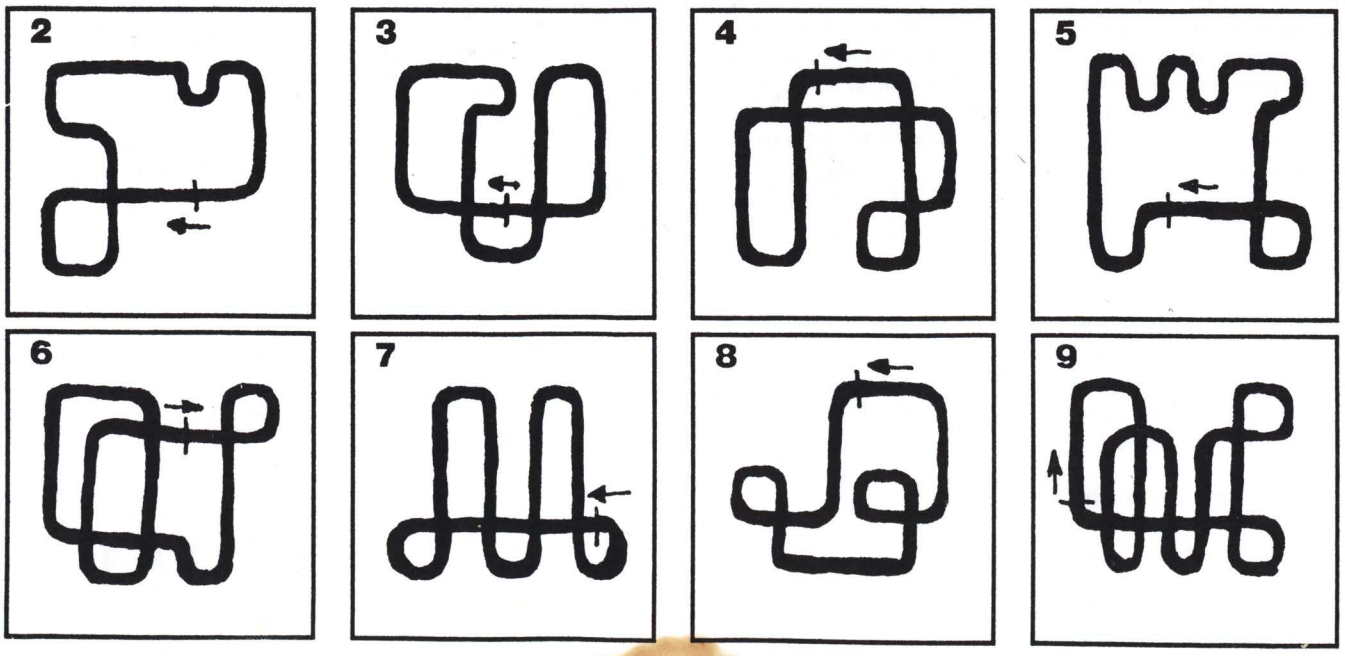
Pozn.: Všechny údaje typu "severně od, západně od" chapejte jako nejbližší pomyslný čtvereček mapy v naznačeném směru od daného místa. Dále je třeba podotknout, že pokud se nechcete sbíráním předmětů zatěžovat, moc se toho nestane - všechny jednotky nakonec skončí na vaší straně, avšak pomocí sebraných věcí můžete tento proces urychlit (což přináší značné výhody).

Neopomeňte navštívit všechna důležitá místa: Tóma Bombadila, Hurku, cestu k Roklince a samozřejmě Roklinku samotnou, Morii (vylákáte Gluma!), Lórien, les Fangorn atd. A pokud nebudete příliš spěchat při cestě z Eriadoru, v Morijských dolech vás nemine setkání s Balrogem. Tak si to pěkně užijte!

TAD

Super Cars

Pro super-auta kubatury 8 i 16 bitů přinášíme všechny závodní dráhy prvního dílu oblíbené hry.



SINCLAIR

Programy pro tisk na Didaktik Gama + Gama centrum 01 koupím nebo vyměním. Vladimír Levý, Tupolevova 504, 199 00 Praha 9, tel: 898 438.

Koupím hry a špičkové boj. let. simulátory. Roman Koňařík, Lesní čtvrť 3730, Zlín 760 01.

Predám CP/M na počítač ZX Spectrum. Rozšírenie pamäti pre ZX Spectrum na 80 528 Kb a podrobný popis. Miloš Volek, Cifer Pác č.d. 92, okr. Trnava, 991 43.

Prodám grafickou jednotku XY 4150, s propojovacím kabelem + kazeta pro ZX Spectrum a Didaktik Gama. Bez propojovacího kabelu i k C64. Vše za 3000 Kčs nebo za Didaktik. M. Petr Staněk, Orlická 299, Týn n/Vlt. 375 01.

Sháním hudební programy pro ZX, které spolupracují s D/A převodníkem. Možnost výměny. Jiří Filous, Sadová 673, Kolín 5, 280 00.

Koupím hru Elite I nebo II. Kazetu zašlu i s penězi. Ondra Přibyl, Soukenné n. 121/1, Liberec 4.

Sháním knihu L.Zajíčka "Bity do bytu". Jen v perfektním stavu. Za plnou cenu. Adresa: David Dosoudil, Jirova 3, Brno, 628 00.

Potřebuji kompletní návod ke hře ELITE pro počítač ZX. Pomůže někdo? Stěhule Petr, Frýdlantská 1317, Praha 8, 182 00.

Prodám ZX Delta, mgf. BT 100. M.Melichar, Skuherského 25, 370 01, Č.Budějovice.

Sháním hry Alien8, Air Wolf, Fist, Cpt. Kelly, Nexor a Turrican na Didaktik M. Petr Kostka, Vyšínek 48, Zlonice, 273 71.

Prodám nejnovější hry na ZX Spectrum. J.Sušeň, Rokytnice 457, 755 01, Vsetín.

Prodám, vyměním hry na Didaktik. Marcel Jebavý, Horská 1644, 560 02, Čes. Třebová.

Pro své děti jsme si koupili počítač Didaktik Gama a teď již rok marně sháníme nějaké pořádné hry. Zatím máme jen Zeď a bohužel děti by jich chtěly víc. Zašlete mi nabídkový seznam. Klára Nováková, U studánky, 250 69, Vodochody 48.

Predám Did. Gama s príslušenstvom: joystick + redukcia + 5ks kazet + magnetofón. Miloš Volek, Cifer Pác, č.d.92, okr. Trnava, 91 943, Tel: (0805) 99461. Cena 3000 Kčs.

Vyměním nové hry. Seznam zašlu. R.Špilka, Na spravedl. 2976, 5801, Havl. Brod.

Vyměním novinky na ZX. Mohu nabídnout Lotus Challenge, Myth a další. Milan Salajka, Za Opusem 1223, 156 00 Praha Zbraslav tel. 798 32 34

Prodám Delta (Spec+), magnetofon, joystick, mnoho programů, her a literatury + zapisovač ALF1. Petr Cichra, Jihlavská 1934, 580 01 Havlíčkův Brod. Tel. (0451) 23145

Koupím hry Tomahawk, F19 apod. Libor Filip, Na obci 365, 503 02 Předměřice nad Labem.

ATARI ST/TT

Poskytnu či vyměním programy a manuály na ATARI ST. Martin Eben, Jilová 25, 779 00 Olomouc. Tel: 068/45286.

Sháním Hero's Quest 1 a 2 a vyměním hry na ST. Seznam za váš. J.Dubský, Dětská 47, Praha 10, 100 00.

Dávám dohromady seznam lidí s ATARI ST. Pošlete adresu, tel., popis vaší sestavy atd. na adresu Vl. Igielski, Na padesátém 5, Praha 10, 100 00, tel: 781 5220. Časem se ozvu.

Vyměním a prodám hry a programy pro ST. Nejnovější. V. Mlčoch, Bezdrevská 8, České Budějovice 370 11

Upozorňujeme všechny, kteří hodlají inzerovat, že pořizování kopií za komerčními účely je v rozporu s autorským zákonem a podle trest. zákoníku (§ 152) jde o činnost protiprávní!

COMMODORE 64

Nabízím výměnu her na Commodore 64. Pouze pro kazety. Martin Čížek, Na občinách 966, Hradec Králové 9, 500 09.

Vyměním hry a programy na C64. Výměnou pošlu i seznam. Magnetofon podmínkou. Tomáš Vít, Partyzánská 28, 796 01 Prostějov.

Na C64 sháním hry na disketách, zejména hry uveřejňované v Excaliburu. Seznam svých her na výměnu zašlu. A. Jelínek, Mickiewiczova 11, Praha 6, 160 00. Tel: 32 75 22.

Koupím: Lotus Challenge, pouze kazeta. Petr Hromiš, Křištanova 4, Praha 3, 130 00.

Prodám hry na C64 velmi levně. Jiří Rosický, Kmochova 2, Havířov Bludovice 736 01.

Prodám C64II, Datarecorder, 2 x joystick, 5 x knihy o počítačích, 450 Poke a 1000 na kazetě, 5 kazet a příslušenství. Cena 8.500 Kčs. Tel: (0206) 4247, V.Nývlt, 5.května 142, Mělník.

Prodám nebo vyměním hry na C64/128. Jen na kazetách. Petr Mikitin, W.olfa 47, Č.Budějovice, 370 05.

Prodám C64 i s příslušenstvím a literaturou. Cena dohodou. D.Soukup, Dobevská 875, Praha 4 Kamýk

ATARI XL/XE

Prodám Atari 800 XL, Datarec. XC 12, BT 100, programy vše vcelku. Zdeněk Tomášek, Raisova 807, 386 01, Strakonice 1.

Koupím hry: Test Drive, Turrican, Double Dragon, Barbarian. Tel: (0658)21893.

Koupím manuál k jazyku Action! pro Atari XL/XE. Koupím také vysoce kvalitní hry na tentýž počítač. Nejraději od roku 1988. Karel Jurečka, Nezvalova 39, Šumperk, 788 01.

Prodám počítač Atari 800 XE + XC12 + Joystick + cartridge. Tel: Havířov 31970.

Hledám kamaráda, který ATARI rozumí víc než já. Jan Fišar, Kocliřov 27, 569 11.

Prosím majitele ATARI 800 o poskytnutí informací co je možné a dostupné. Udejte přibližnou cenu. Jan Kovačík, SNP 395, 357 51 Kynšperk nad Ohří Sokolov.

Prodám Atari 130 XE + Programy v T2000 + lit. 5500. Kčs (Joystick zdarma). Vlastislav Cílek, Budovatelů 2624, 390 01 Tábor.

RŮZNÉ

Prodám Sharp M821 + mgf Elta + software + manuály + tiskárna + joystick. Cena 8000. . Marek Štván, Drahenická čp. 634, Březnice, 262 72.

Sháním vyměním programy a hry na Sharp MZ 821. Pište: Aleš Dvořák, Družstevní 1069, Třebíč, 674 01.

Nemáte náhodou mapu chodbových částí hry Technocop? L. Korotwitscha, Palackého 703, 735 81, Bohumín.

AMIGA

Koupím nebo vyměním programy a hry na Amigu 500. Pavel Grulich, Rudé Armády 419, Svitávka, 679 32.

Rozšíření paměti na 1MB. Pro Amigu 500 za cenu pouhých 1500 Kčs. Radim Dvořák, Havlíčkova 168, Kolín 4, 280 00, Tel: 0321/20133.

Prodám přídavnou paměť pro Amigu 500. Domácí stavba 3 měsíce záruka bez hodin. Spěchá. Cena 1500, Maxim Krušina, Karmelitská 15, Praha 1, 118 00.

Amigisti pozor!!! Hry na Amigu!
Velký výběr, malé ceny, novinky 1991!!!
Pište na adresu: Riki Pinter...

Tak takhle inzerát zdarma nemá vypadat. Inzeráty, sloužící trvalé komerční činnosti otiskneme po zaplacení inzertního místa. Cena je 12 Kčs za řádek (asi 40 znaků). Úhrada poštovní poukázkou vzor A předem na adresu Popular Computer Publishing Mezibranská 11 Praha 1 konto: CEKO 1 č.ú. 411 643 / 0300

Koupím, popřípadě vyměním programy na Amigu 500. Zašlete prosím seznam. Jaroslav Vízek, Dlouhá 198, 417 02, Dubí 2.

Vyměním hry na Amigu 500, pošlete seznam. Vít Karasiewicz, Třanovského 1010 P6 163 00.

Poč. Amiga za 40, Kčs! 350 tému odesilatelí 40 Kčs pošlu svoji Amigu 500. Příspěvky na: Josef Nožička, Zámecká 584, 503 51 Chlumec

Prodám Amiga 500 a 60 disket s prog., myš, joy., TV modulátor vše nové za 18 000 Kčs. telefon (02) 888 093

MS DOS

Vyměním, koupím hry na PC. Martin Lejsek, ulice dr. Beneše 1112/3, 277 11, Neratovice.

Vyměním sim. na PC (hlavně letecké) sháním F29. Sedlář Ivo, Senice N.H 352, 783 45.

Kdo pomůže začínajícímu písičkáři sehnat kvalitní bezvirový a hlavně levný software? Tomáš Jaburek, Tel: 433 886, Na Jezerce 47, Praha 4, 140 00.

Prodám nebo vyměním hry na PC. Seznam za obálku se známkou. Tibor Szabó, Křižná 679, Valaš. Meziříčí, 757 01.

Vyměním jakékoliv hry na PC IBM od Sierry On Line. Nabízím Larry I, II, a Space Quest I a II, Barbarian, Krimi, Prince of Persia.
Hynek Jebavý, Habrova 9, Praha 3, Tel: 82 51 57

Vyměním hry na IBM PC, seznam 120ti za obálku se známkou. Martin Rašovský, U cukrovaru 20, 783 71 Olomouc Holice

Vyměním hry na PC IBM EGA / VGA. Petr Jelínek, Královická 79, 100 00 Praha 10

Hledám zájemce o výměnu nejenom her na PC. Petr Koči, Dářská 23, Praha 9 Kyje, 198 00

Sháním hry na PC zejména simulátory).
Igor Kalix, Vřesovice 61 Kyjov

HARDWARE

Prodám 8 barevný plotter COLORGRAF plně kompatibilní s Hewlett Packard. Jazyk HP GL. Cena 4 900 Kčs. Ideální k CAD atd. Vít Rambousek, Ladova 1468, 256 01 Benešov

Uzávěrka k 25.9.1991

Co najdete v Level 12:

Protože věštírna Excaliburu opět očekává zimu beze sněhu, připravujeme pro dlouhé prosincové večery Super číslo. Celý Excalibur bude věnován plánkům, popisům a návodům. Najde se i místo pro pár zbrusu nových kouzelných čísílek - "nesmrtelných" pouků, redakci a inzerci. Nerozhodným poradíme, jaký počítač pod stromeček koupit. Takže na co se na začátku prosince můžete těšit? Někteří už podle obrázku poznali, že se připravují Gods - jedna z nejlepších arcade. Návod na Railrod Tycoon potěší nejen všechny železničáře. Mega-lo-Mania je nový hit v tabulce a také v příštím čísle nebude chybět. Připravujeme i návody na několik českých textovek. A umíte ovládat Carrier Command? Ne? Tak vydržte ještě měsíc!

AMIGA Magazin 1/91 (No.1): Page Stream / Viry / TEM / Emulátory / Amiga 3000 / Soundtracker / Commodore 64: GEOS (I) / hry *(28 Kčs)*

AMIGA Magazin 2/91 (No.2): Emulátor Macintoshe / Mac 2 dos / DOS 2 DOS / GEOS / CDTV / AMIGA 3000 / Startrekker / Deluxe Paint III / hry *(28 Kčs)*

AMIGA Magazin 3/91 (No.3): Video Toaster / Bars & Pipes / Multimedia / Power Windows (I) / Videoscape 3D / dPaint III / Dungeon Master *(28 Kčs)*

EXCALIBUR 1/91 (No.1): Lotus Esprit Turbo Challenge / Super Cars / Elite / E Motion / Barbarian / Retaliator / Tusker / Pyjamarama / Space Quest I *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 2/91 (No.2): Lem mings / F 19 Stealth Fighter / Winter Games / Xenon II / Shadow of the Beast I / Operation Stealth / Retaliator F 29 / Colony *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 3/91 (No.3): Powermonger / Wings / Budokan / Flood / Operation Stealth / Sierra On Line / Arca noid / Supremacy / Harley Davidson *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 4/91 (No.4): Dungeon Master Chaos Strike Back / Xenomorph / Shadow of the Beast II / B.A.T. / Hero's quest / Neuromancer *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 5/91 (No.5): Elvira / Castle Master / Cadaver / Turrican / Loom / Space Quest III / Xenomorph návod / Powermonger / Equinox / Dizzy I *(18 Kčs)*

PCM SPECIAL'90 (No.1): DCTV / IBM PS/1 / Epson GT 6000 / DTP / Motorola 680xx / *EXCALIBUR No.0 příloha PCM:* Sentinel / Invaders / Space Quest *(10 Kčs)*

PCM 1/91 (No.2): Emulátory pro AMIGU a Atari ST / přehled AT příkazů běžných modemů / IBM PC a ti druzí / Apple Macintosh / AMIGA 3000 / Atari TT / NeXT / Star LC 10 / Text 602 *(10 Kčs)*

PCM 2/91 (No.3): Tiskárny do 1000 DM / Discovery 2400C / Jak neztratit data / MANUÁL: dBASE III+ (I) *(10 Kčs)*

POSTAVTE SI VIRUS. Kniha hlav ně pro uživatele AMIG, zajímající se o Assem bler, jazyk C a OS Amigy. Z obsahu: MC 68000 / OS Amigy / Knihovny / C / Assembler / Struktura viru / Jednoduchý program pro ochranu před viry *(49 Kčs, cca 100 stran)*

KUPÓN PRO SLEVU A DOPLNĚNÍ CHYBĚJÍCÍCH ČÍSEL

☒ ANO! Chci slevu na časopisy, které si předplatím, a budu je pak dostávat až do domu. Na jednotlivých časopisech ušetřím:

na 6 číslech AMIGA MAGAZINu za předplatitelskou cenu **128 Kčs ušetřím 40 Kčs + poštovné,**
na 12 číslech AMIGA MAGAZINu za předplatitelskou cenu **228 Kčs ušetřím 108 Kčs + poštovné,**
na 6 číslech EXCALIBURu za předplatitelskou cenu **95 Kčs ušetřím 13 Kčs + poštovné,**
na 12 číslech EXCALIBURu za předplatitelskou cenu **179 Kčs ušetřím 37 Kčs + poštovné,**
na 6 číslech PCM za sníženou cenu **60 Kčs ušetřím na poštovném 12 Kčs.**

Zde vyznačte, prosím, Vaši volbu:

pořadové číslo (No.)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
AMIGA MAGAZIN	●	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐							
EXCALIBUR	☐	☐	☐	☐	●	●	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐				
PCM	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐													
POSTAVTE SI VIRUS	☐	OSOBNÍ POČÍTAČE	●																				

☐ číslo ještě nevyšlo ▨ již vyšlé číslo, nezávazná objednávka
● číslo je rozebráno, obdržíte jej po případném dotisku

☐ již vyšlé časopisy zašlete až s novými čísly
☐ již vyšlé časopisy zašlete na dobírku (příplatek 12-15 Kčs)

jméno a příjmení

ulice / obec

PSČ město / pošta (pište, prosím, čitelně)

☒ ANO v rubrice INZERCE

Chci si dát zdarma soukromý inzerát do časopisu
☐ **PCM** ☐ **EXCALIBUR**

☐ **MS-DOS** ☐ **AMIGA** ☐ **ATARI ST/TT** ☐ **APPLE** ☐ **HARDWARE**
☐ **ATARI XL/XE** ☐ **C64/128** ☐ **SINCLAIR** ☐ **RŮZNÉ** ☐ **KLUBY**

Text inzerátu včetně adresy nebo telefonního čísla:

V časopise počítačových her Excalibur bych rád četl

ANKETA

Excalibur
P.O.BOX 414
111 21 PRAHA 1

TIP na hru měsíce 7

SHADOW FIRE

K plánku na poslední straně

Harry Redl z Jablonce n/N nám poslal plánek a návod na strategickou hru Shadow Fire. Kdo si v tomto čísle přečetl recenzi, je mu úkol už zcela jasný: Osvobodit vyslance Kryxixe.
Několik rad do hry:
- Některé postavy umějí to, co jiné nedovedou. Severina otevírá zamknuté dveře, Manto řídí výsadkovou teleportační loď, osvobozený Kryxix bude vždy následovat Zarka. Naučte se využívat těchto předností!
- Ať má Manto stále s sebou výsadkovou loď. V boji se tak vaše parta může kdykoliv vrátit na mateřskou základnu a odpočinout si. Pokud je nepřítel ve stejném poli jako Manto, bude přenesen na váš koráb. Cizák bude zajat a vyřazen z dalších bojů.
- Vyzbrojte silné členy těžkými (laserovými) zbraněmi. Proto nejprve navštivte zbrojnice nebo seberte zbraně padlých nepřátel.
- Pokud zčervená ukazatel u symbolu vah (nosnost) , položte rychle předměty na zem a odpočiňte si. Jinak ztratíte sílu i rychlost!

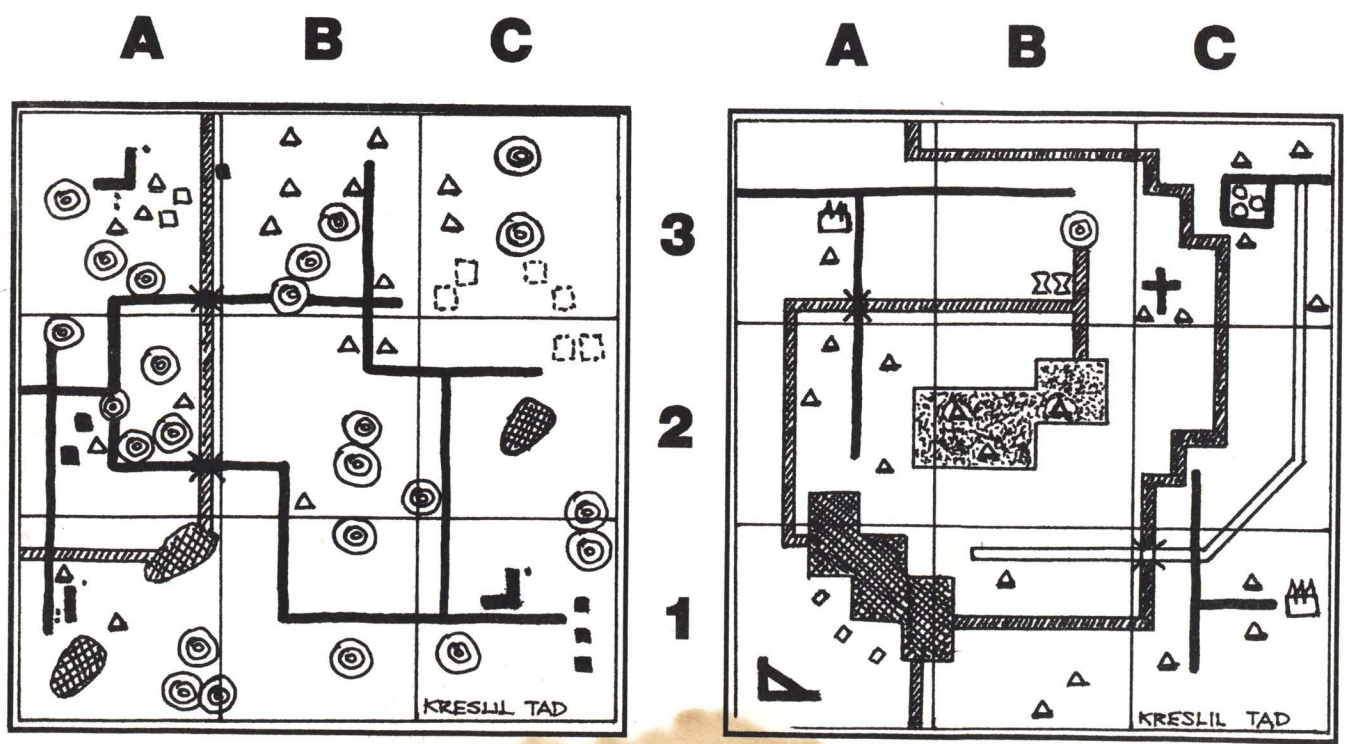
- Těsně na konci hry jsem narazil na jeden problém. Po osvobození Kryxixe začne tyran Zoff prchat. Zajmu-li ho, nebo když ho nechám odletět, objeví se zpráva: Zoff not destroyed. Vyhodím-li ho do vzduchu společně s lodí, obdržím: Zoff not captured. Poradí mi někdo?

Harry Redl

Dobře si na ten poslední problém pamatuji! Kdysi jsem ho řešil několik perných hodin a dostal jsem se také do slepé uličky. Přikročil jsem tedy ke krajnímu a zbabělému řešení - nahrál jsem kód hry do "monitoru" a chvilku jsem se v něm šťoural. Objevil jsem ještě několik dalších hlášek o tom, že Zoff zůstal naživu. Když jsem si pak zahrál pokračování (Enigma Force), bylo mi vše jasné. Zoff to musel přežít! Nebo že bych se i já zmýlil? Dohrál hru Shadow Fire někdo tak, že porazil Zoffa? Pište!

LLG

FALCON - PLÁNKY MISÍ ZE STRANY 24



SHADOW FIRE

O ZASTAVENÍ ČASU
* START
Z ZBRANĚ
MAG. KARTY
HLAVNÍ KARTA
DESTR. KARTA
DESTRUKTOR
ZOFF